

№ 3(58) 2002

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

SERIOUS SAM



THE SECOND ENCOUNTER

Лучше оригинала

HEROES IV
OF MIGHT AND MAGIC

Первый взгляд

WARCRAFT
III

Ждем

История
Team Fortress

Privateer

Зов дальних морей

Disciples II: Dark Prophecy

Десять золотых правил властителя

МЫ БЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН

ISSN 1680-3264



9 771680 326001

Рыцари Морей



**Настоящая
немецкая
марка!**

Scott®
the digital cleverness

Искусство равновесия

Какой монитор для компьютера Вы хотели бы иметь у себя дома, на работе в офисе?
Современный – по последнему слову науки и техники. Безопасный для здоровья. Надежный. И при этом недорогой.

Верно?

А ведь **это вполне реально!**

Мониторы с торговой маркой **“Скотт”** сочетают в себе все признаки по-настоящему высококачественной техники: четкое контрастное изображение на экране, яркие цвета, эргономичность, стильный дизайн, соответствие стандартам безопасности TCO-95, TCO-99, трехлетняя гарантия и уникальная возможность обмена в течение 1 года.

И все это за весьма и весьма невысокую цену!

Вот действительно толковый немецкий подход к вопросу равновесия цены и качества.

Согласитесь, для тех, кто хочет тратить деньги разумно,

монитор Scott – просто находка.

Так стоит ли еще раздумывать?



товар сертифицирован

Москва, ст.м. "АЛЕКСЕЕВСКАЯ", Звездный бульвар, д. 21; торговый зал: (095) 797-5775 (6 линий); оптовый отдел: 797-5790 (4 линии);
факс: 215-2057; E-mail: sales@rus.ru; info@rus.ru

Вы можете купить лучшие модели мониторов **Scott** по лучшим ценам у наших партнеров:

Владивосток (4232): Компания Лион 225-700; **Воронеж (0732):** Информсвязь – Черноземье 533-553; **Екатеринбург (3432):** Оптиком 51-08-65; **Иркутск (3952):** Ве-Три 20-40-00;
Москва (095): Flake 236-9860, NIX 216-7001, Вентура 361-9884, Клондайк 979-2174, Oldi 232-3009, Диан 262-10-64, Скид 232-33-24, Техмаркет Компьютерс 723-8130; **Нижний Новгород (8312):** Русский Стиль НН 721-772; **Нарьян-Мар (81853):** Спутник 2-39-25; **Самара (8462):** Ноос-Плюс 222-006; **Санкт-Петербург (812):** Техником 315-6963; **Смоленск (0812):** Новая Цефей 552-332; **Тверь (0822):** Визард 423-333; **Ульяновск (8422):** Ультрамарин 411-141; **Чебоксары (8352):** Алеф 234-681

**Русский
СТИЛЬ®**
<http://www.rus.ru>

Всем привет!



Похоже, на условном "западе" Россию перестают считать страной, о которой нужно помнить. Нет, если мы выпускаем лучший симулятор самолета второй мировой, то с нами начинают считаться. На какое-то время и в узкой области. В целом же... Решил я тут заказать коробку с онлайн-овой Dark Age of Camelot. Сами понимаете, для какой цели. Руки уже давно чешутся покачать Сотника во времена артуровских рыцарей, мерлиновских колдунов, кельтских прикамбасов и круглых столов, тем более что серверов DAoC в Европе - пруд пруди. Да и игрушка достойная, за время

недолгого существования она успела собрать впечатляющий урожай из лестных отзывов и достойных рейтингов.

Достал я из заглашника свою VISA Classic и сунулся в электронные пошпы. Сначала - европейские. Сюрприз номер раз - основной евроторговец <http://www.amazon.co.uk> не рассылает DAoC в страны, не принадлежащие к Европейскому Союзу. Существует, правда, дополнительный список государств, граждане которых все-таки могут заказать эту игрушку из Великобритании по почте. Но России в нем нет.

Ладно, сказал я себе, не Европой единой жив Интернет. Ежели нужно - запла- тим за трансатлантический перевоз. И отправился в Америку. Сайт AltaVista лю- безно выдал мне несколько ссылок на онлайн-овые пошпы нужного профиля. Сюр- призы номер два, три и т.д., комбинированные. В одних случаях Россия просто-на- просто отсутствовала в списке стран, откуда можно сделать заказ. В других - Billing Address (адрес того, кто платит) позволял указать Russian Federation, зато эта же самая Russian Federation напрочь отсутствовала в перечне из Shopping Address (адрес получателя). Еще на части сайтов искомый итем был обозначен как рассылаемый только в пределах США и Канады. На одном из них, кстати, в спис- ке доступных государств числился... Советский Союз. В конечном счете, заказ все- таки был сделан, после чего на редакционное мыло пришло подтверждающее письмо с оговорками типа "...если ваша платежеспособность подтвердится...". Если посылка дойдет до редакции, мы обнародуем координаты этого магазина.

Согласитесь, все это странно и дурно пахнет. Едва ли все эти торговые органи- зации настолько боятся именно наших российских хакеров/кардеров, что решили вообще прекратить отпускать товары россиянам. У них в Штатах собственных умельцев подделывать и воровать чужие карты ну никак не меньше, чем во всех странах СНГ и Балтии вместе взятых. Тем не менее, своих сограждан они не оби- жают. И ведь никто не торопит их с отправкой заказа: пусть себе дождутся осуще- ствления банковской операции, а только потом топают на почту. Да и Интерпол в случае обмана можно подключить. Но нет. Нас всех просто посылают на фиг. Или я чего-то не понимаю? Сдается мне, что разобранный нами тема "про Ивана" давно уже вышла за пределы компьютерных игр. Нас не только не знают, но и про- сто не хотят узнавать. Хочется, конечно, свалить все на американских политиков, которым вполне могло прийти в голову просто дать указание забыть о торговле с Россией. Но в такой вариант не очень-то верится. Как заметил в напечатанной в этом номере статье калифорнийский экономист Эдвард Кастронова, - ни одно го- сударство еще не выиграло ни одной войны, направленной на ограничение торгов- ли.

А может отчасти все-таки дело в нас самих? В том, какими мы остаемся в па- мяти тех же американцев, с которыми нас пересекла жизнь? Мой заокеанский друг Кеннет Роуз (он же - гильдмастер ультимской гильдии Black Watch Корик), который теперь играет Сотником и другими моими UO-персонажами на шарде Pacific, в одном из последних писем, адресованном Derkon'у (Хаос Магу, который мне его и форварднул) написал: "You guys all rock! Have changed my perception of Russians forever! Love and Luck to ya!!!"

Если хотите, считайте это редакторское слово поводом для нового обсуждения на страницах Навигатора.

Искренне Ваш,
Игорь Бойко

Учредитель (соучредители)

Журавская Т. А.
Даутов А. С.

Главный редактор

Игорь Бойко aka BIB The Tall

Выпускающий редактор

Константин Подстрешный

Редактор раздела Action

Андрей Щур

Редактор раздела Strategy

Владимир Веселов

Редактор раздела RPG/Adventure

Андрей Алаев

Редактор раздела Simulation/Sport

Леонтий Тютелев

Представитель в США

Дмитрий Герцев aka Spellbound

Корректоры

Ирена Алекперова
Алена Лукаш

RPG Division

Александр Володкович aka Chaos Mage

Арт-директор

Дмитрий Ароненко aka Alrick

Дизайн и верстка

Сергей Самоварщиков

Коммерческие директора

Сергей Журавский
Али Даутов

Художник

Александр Еремин

Комикс

Д. А. Кузьмичев, арт-студия "Люди Мертвой Рыбы"

Подписной индекс:

38888, 29666 (объединенный каталог)

Адрес редакции:

123182, Москва-182, а/я 2
Тел. (095) 193-8819 Тел-факс (095) 193-8919
E-mail: navigat@aha.ru
<http://www.gamenavigator.ru>

Антивирусное обеспечение:

Программа Антивирус Касперского
ЗАО "Лаборатория Касперского"
<http://www.kaspersky.ru>

Обработка электронной почты:

Natural E-mail System The Bat
©RITLABS S.R.L.
(<http://www.ritlabs.com>)

Доступ в Интернет:

Компания Zenon N.S.P. (<http://www.zenon.net>)

Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений.

Использование любых материалов "Навигатора Игрового Мира" допускается только с письменного разрешения редакции.

Мнение редакции может не совпадать с мнением читателей и авторов.

Журнал зарегистрирован в Министерстве Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации средства массовой информации ПИ № 77-9356 от 12 июля 2001 г.

Отпечатано в ЗАО "Lietuvos rytas",
пр. Гедимино 12а, 2002 Вильнюс, Литва

Тираж 36.000 экз.

Цена свободная.

© ООО "Навигатор Пабблишинг", 2002 г.

КОМПАНИЯ "БУКА" ПРЕДСТАВЛЯЕТ "INSANE"



Хватит ездить по накатанным дорогам, соблюдать правила дорожного движения, останавливаться на красный свет, пропуская пешеходов! Хватит жалеть свою машину, притормаживать на поворотах и объезжать ямы! Хотите почувствовать запах горячих покрышек, оставить за собой огромное облако пыли, промчаться по краю глубокого каньона... и испытать несколько секунд свободного падения, прыгнув навстречу скорости? Тогда игра "Безумие" для Вас!

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА
ПРОЦЕССОР
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ
ВИДЕО
СВОБОДНОЕ МЕСТО НА ДИСКЕ

WINDOWS 9X;
PENTIUM II 233 МГц (РЕКОМЕНДУЕТСЯ PENTIUM III 500 МГц И ВЫШЕ);
64 МБ (РЕКОМЕНДУЕТСЯ 128 МБ);
DIRECTX-СОВМЕСТИМАЯ ГРАФИЧ. 3D ВИДЕОКАРТА С 8МБ ПАМЯТИ (РЕКОМЕНД. 32 МБ);
130 МБ СВОБОДНОГО МЕСТА НА ДИСКЕ (+250 МБ И БОЛЬШЕ ДОЛЖНО БЫТЬ СВОБОДНО ПОСЛЕ УСТАНОВКИ ИГРЫ);
DIRECTX-СОВМЕСТИМАЯ ЗВУКОВАЯ КАРТА 16 БИТ;
4-Х СКОРОСТНОЙ (РЕКОМЕНДУЕТСЯ 8-МИ СКОРОСТНОЙ);
КЛАВИАТУРА, МЫШЬ.
DIRECTX 7.0

ЗВУК
CD-ROM ПРИВОД
УПРАВЛЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПО
ВНИМАНИЕ! КОМПАНИЯ "БУКА" НЕ ГАРАНТИРУЕТ РАБОТУ КОМПАКТ-ДИСКА НА CD-R, CD-RW, DVD-ROM, И WINDOWS 95A.
ДЛЯ ИГРЫ В МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОМ РЕЖИМЕ: 56K МОДЕМ ИЛИ ВЫШЕ (МОДЕМ/ИГРА ПО ИНТЕРНЕТУ); TCP/IP СЕТЕВАЯ ИГРА.
*ПОТРЕБИТЕЛЬ САМ ОТВЕЧАЕТ ЗА РАЗЛИЧНЫЕ ОПЛАТЫ ИГРЫ ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ.

ПО ВОПРОСАМ ОПТОВЫХ ЗАКУПОК: ОБРАЩАТЬСЯ ПО ТЕЛ. (095)111 5156, 111 5440, E-MAIL: SALE@BUKA.RU

бука®
BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru



Codemasters®

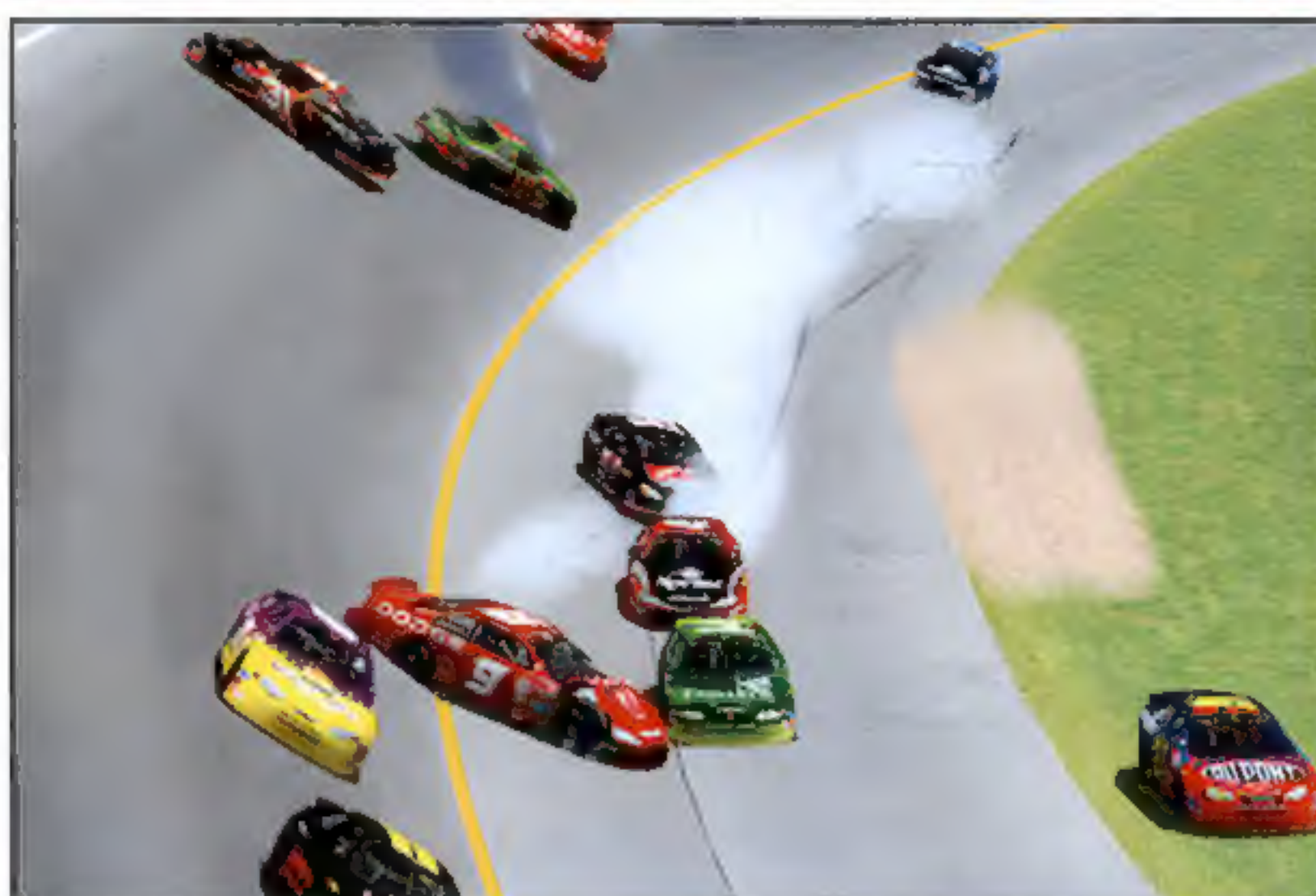
GENIUS AT PLAY™

Подписка!!!

Стр. 157

КОНКУРС - стр. 5

| | |
|--|----|
| Новости | 4 |
| ACTION | |
| Девушка с большим калибром | 22 |
| <i>C.O.N.S.E.A.L.</i> | |
| Искусство резать по живому | 24 |
| <i>Vivisector: Creatures of Dr. Moreau</i> | |
| Под Орех | 26 |
| <i>Die Hard: Nakatomi Plaza</i> | |
| Стенка на стенку | 28 |
| <i>Command & Conquer: Renegade</i> | |
| Миниревю | 30 |
| Зубастая непосредственность | 32 |
| <i>Красная акула/Red Shark</i> | |
| Звездный лёт | 32 |
| <i>Star Wars Starfighter</i> | |
| Реклама — двигатель прогресса! | 36 |
| <i>Darkened Skye</i> | |
| Серьезное продолжение | 38 |
| <i>Крутой Сэм: Второе пришествие</i> | |
| Живем всего шесть раз | 40 |
| <i>Solaris 104</i> | |
| Теневые войны | 42 |
| <i>Shadow Force: Razor unit</i> | |
| Оружейная | 44 |
| Team Fortress: этапы большого пути | 46 |
| Пятерка лучших наборов "шкур" для | 50 |
| Return to Castle Wolfenstein | |
| STRATEGY | |
| В ожидании светлого будущего | 52 |
| <i>Warcraft III: Reign of Chaos</i> | |
| Варваризация всей страны | 56 |
| <i>The Druid King</i> | |
| Бетрезен будет жить? | 58 |
| <i>Heroes of Might and Magic IV</i> | |
| Арсенал | 62 |
| Зов дальних морей | 64 |
| <i>Рыцари морей</i> | |
| Патриарх развлекается | 66 |
| <i>Sid Meier's SimGolf</i> | |
| Что скрывается за маской | 68 |
| <i>Rock Manager</i> | |
| Гостя из прошлого | 70 |
| <i>Starships Unlimited: Divided Galaxies</i> | |
| Капитализм вдохновляет | 72 |
| <i>Trevor Chan's Capitalism II</i> | |
| Черно-белый тамагочи | 76 |
| <i>Black & White Creature Isle</i> | |
| Кубик Рубика | 78 |
| <i>S.W.I.N.E</i> | |
| От "Дисайплов" нет спасенья | 80 |
| <i>Disciples II: Dark Prophecy</i> | |
| Советы и рекомендации по игре, | 82 |
| а также десять золотых правил | |
| властителя Священных земель | |



| | |
|----|-------------------------------------|
| 88 | Редактируем Disciples 2 |
| 90 | Энциклопедия Стратега |
| | <i>Sid Meier's Civilization III</i> |

SIMULATION-SPORT

| | |
|-----|-------------------------------------|
| 94 | Все в онлайн! |
| 96 | Школа бриджа |
| | <i>Bridge Baron 12</i> |
| 98 | Зачем изобретать велосипед? |
| | <i>Pet Racer</i> |
| 100 | Ударим по... бамперу! |
| | <i>Bumper Wars</i> |
| 102 | RTS для симуляторщика |
| | <i>Hooligans: Storm over Europe</i> |
| 104 | Просто лидер |
| | <i>NASCAR Racing 2002 Season</i> |
| 106 | Все, что ты хочешь |
| | <i>FIFA 2002</i> |
| 108 | Web-игры от |
| | <i>EA Sports</i> |
| 110 | Революция сейчас |
| | <i>Ultimate Baseball Online</i> |
| 112 | Московская ФИФА Лига |

RPG-ADVENTURE

| | |
|-----|--|
| 116 | Два капитана |
| | <i>Джаз и Фауст</i> |
| 118 | Будем резать, будем бить |
| | <i>Icwind Dale II</i> |
| 122 | Ни рыба ни мясо |
| | <i>Gorasul: The Legacy Of The Dragon</i> |
| 124 | Приключения стратега в стане RPG |
| | <i>Droiyon II. Absolute Monarch</i> |
| 126 | Как греки в вампиров играли |
| | <i>Erevos</i> |
| 128 | Наш паровоз вперед летит, |
| | в Айдахо остановка! |
| | <i>Trans-con!</i> |
| 130 | Записки на манжетах |

INTERNET

| | |
|-----|----------------------|
| 132 | IRC: от слов к делу |
| 137 | Sotnik's Odyssey |
| | <i>Myth of Soma</i> |
| 140 | Экономика и общество |
| | виртуальных миров |

CHEATS

| | |
|-----|--------|
| 148 | Cheats |
|-----|--------|

HARDWARE

| | |
|-----|------------------------------|
| 150 | Экстремальный разгон карт на |
| | базе ATI RADEON 8500 и |
| | NVIDIA GeForce3 Ti 500 |

Z-ZONE

| | |
|-----|--------|
| 154 | Комикс |
| 157 | Почта |

С п и с о к и г р в н о м е р е :

| | |
|--|-----|
| Джаз и Фауст..... | 116 |
| Красная акула/Red Shark..... | 32 |
| Крутой Сэм: Второе пришествие..... | 38 |
| Рыцари морей..... | 64 |
| Droiyon II. Absolute Monarch..... | 124 |
| Erevos..... | 126 |
| FIFA 2002..... | 106 |
| Gorasul: The Legacy Of The Dragon..... | 122 |
| Heroes of Might and Magic IV..... | 58 |
| Hooligans: Storm over Europe..... | 102 |
| Icwind Dale II..... | 118 |
| Myth of Soma..... | 137 |
| NASCAR Racing 2002 Season..... | 104 |
| Pet Racer..... | 98 |

| | |
|--|-----|
| Rock Manager..... | 68 |
| S.W.I.N.E..... | 78 |
| Shadow Force: Razor unit..... | 42 |
| Sid Meier's Civilization III..... | 90 |
| Sid Meier's SimGolf..... | 66 |
| Solaris 104..... | 40 |
| Star Wars Starfighter..... | 34 |
| Starships Unlimited: Divided Galaxies..... | 70 |
| The Druid King..... | 56 |
| Trans-con!..... | 128 |
| Trevor Chan's Capitalism II..... | 72 |
| Ultimate Baseball Online..... | 110 |
| Vivisector: Creatures of Dr. Moreau..... | 24 |
| Warcraft III: Reign of Chaos..... | 52 |

С п и с о к р е к л а м ы в н о м е р е

| | |
|---------------------|---|
| IC..... | 13, 23, 31, 37, 43, 45, 51, 61, 65, 95, 109, 117, 125 |
| Бука..... | 2 |
| Медиа 2000..... | 17, 27, 33, 57, 99, 129 |
| Медиатека 2002..... | 49 |
| Руссобит-М..... | 41, 121, 127 |
| A2000..... | 75 |
| RINET..... | 60 |
| RRC..... | 7 |
| iXBT..... | 152 |

Новости

Что будет

Y-Project: замах на рубль, удар оценим позже



Немецкая команда Westka Interactive GmbH обнародовала детали новой разработки, носящей название The Y-Project. Релиз ее планируется на начало 2003 года, что касается жанра, то это будет завлекательная смесь экшен/адвенчуры от первого лица, да еще и с элементами RPG. Сюжет игры закручен вокруг событий на удаленной планете, происходящих лет этак через 200 от текущего момента. Представители человечества обосновались здесь в гигантском городе, защищенном от внешних воздействий специальным куполом. Не то, чтобы жизнь под крышкой была уютнее, купол стал вынужденной мерой, оберегающей людей от угрозы со стороны паукообразной расы. В самом начале игры полчище мутировавших элиенов прорывается под купол. Чем не повод для вдумчивой зачистки?

Все предыдущие игры Westka Interactive были предназначены для немецкого рынка, новый же проект явно заточивается под международную аудиторию. Опыта разработчикам не занимать, выпущенные ими тайтлы говорят сами за себя: Rayman, Settlers, Battle Isle, Incoming, и этот перечень далеко не полон.

В качестве движка использованы последние наработки для Unreal от Epic Games. Уровни проектируются под присмотром профессиональных архитекторов, что должно обеспечить им "правдоподобность", несмотря на всю их футуристичность.

Игроку уготовано попробовать себя в качестве героя "поневоле", одного из последних выживших представителей человечества на планете. По ходу дела его будут постоянно сманивать две противостоящие фракции: военных и ученых. И те, и другие будут сулить герою всевозможные блага в виде апгрейдов оружия, дополнительного снаряжения и наращивания мощи. Постоянные соблазны, связанные с выбором приверженности к одной из фракций, играют в игре важную роль. Ключ к успеху лежит в тщательном балансировании по мере продвижения к финишу. Периодически игроку будут встречаться уникальные предметы, причем, если их не взять, то больше они не появятся. Все это по замыслу разработчиков должно обеспечить игре высокую реиграбельность.

Приверженность к боевым действиям или, наоборот, к науке, также повлияет на прохождение игры. Вояка получит в свое распоряжение более мощное оружие, тогда как ученый сможет решать возникающие проблемы квестовым путем. Периодически на сцене будут появляться новые монстры, во всем отличные от предыдущих, кроме одного - они будут столь же смертоносны.

Похоже, что разработчики Y-Project замахнулись чуть ли не на сверхзадачу установления новых стандартов для игровой индустрии. Столь причудливо соединенные элементы FPS, RPG и Action-Adventure способны привести к появлению в высшей степени оригинальной игры. Узнать подробности и отследить развитие проекта можно на официальном сайте игры - <http://www.y-pro.net/>. - HWNN

Владимир Чаплыгин
Юрий Пашолок
Horse With No Name
Serge

Postal 2: возвращение кровавой бани 1997 года

По мнению большинства критиков изометрический экшен Postal до сих пор является самой кровавой компьютерной игрой. Конечно, Carmageddon, Soldier of Fortune и ряд других продуктов тоже возмущали общественность обилием трехмерного кетчупа и тоже запрещались во многих странах, но Postal был первым. Главный герой ходил по уровням и планомерно отстреливал из автоматического оружия или поджигал напалмом все что движется, будь это вооруженный противник или обыкновенный прохожий. Немотивированное насилие - это главная черта детища компании Running With Scissors.



Выдержав длительную паузу, разработчики решили взбудоражить игровую общественность еще раз и анонсировали Postal 2.

Напугать современного геймера довольно сложно. После красивого Max Payne и в меру натуралистичного Soldier of Fortune в первую очередь стоит позаботиться о графике игры. Сказано - сделано. Для этих целей был куплен движок Unreal Warfare. Разработчики смеют утверждать, что первая часть была лишь пробой пера и только вторая покажет всему миру, что такое настоящее насилие. Думаю, компьютерные цензоры не дремлют и к дате выхода Postal 2 (она запланирована на середину 2003 года) они со своей стороны наверняка предпримут какие-то специальные меры, как это было с его предшественником. - В.Ч.

Объявлена Dragon Throne: Battle of Red Cliffs



Китайская команда Object Software (знакомая нашим читателям по изданной Eidos игрушке Three Kingdoms: Fate of the Dragon) в настоящее время готовит к релизу очередное стратегическое баловство на китайско-историческую тему под названием Dragon Throne: The Battle of Red Cliffs. Битва, которой игрушка обязана названием, произошла в период Трех Царств, в июле 208 года между войсками генерала Као Као и армиями Сан Куана и Лю

Бея. Као Као, несмотря на существенное преимущество в численности, потерпел сокрушительное поражение. Именно после этого события началось деление Китая на три Царства.

Предусмотрены как одиночный режим игры, так и мультиплеер на восемь участников по локальной сети. Есть и Интернет-вариант для 4 соперников.

Фичи:

- для воинов существует свыше 40 возможных скиллов;
- мультикартовая система, позволяющая одновременно следить за развитием города и за полем боя;
- вся 3D графика и анимация строго соответствует историческим реалиям;
- система "перевоспитания" позволяет сделать из рабочего сержанта, а потом опять превратить его в рабочего;
- дерево технологий содержит порядка 100 позиций, соответствующих техническим достижениям китайцев в период Трех Царств.

Издаст игру компания Strategy First. - HWNN

Vivendi прикупила права на марсиан с безобразными задницами

Компания Vivendi Universal заполучила права на использование персонажей телешоу Butt-Ugly Martians в игрушках для PC и новейших консолей. Оригинальный минисериал состоит из 26 получасовых серий. Главные герои - 3D персонажи, посланные марсианским императором для захвата Земли. Вместо этого они скореешили с тремя американскими тинейджерами и полюбили нашу голубую планетку. В результате наши марсиане гонят марси-



8 Марта: Расчлененка! Конкурс, снова конкурс!



LARA CROFT

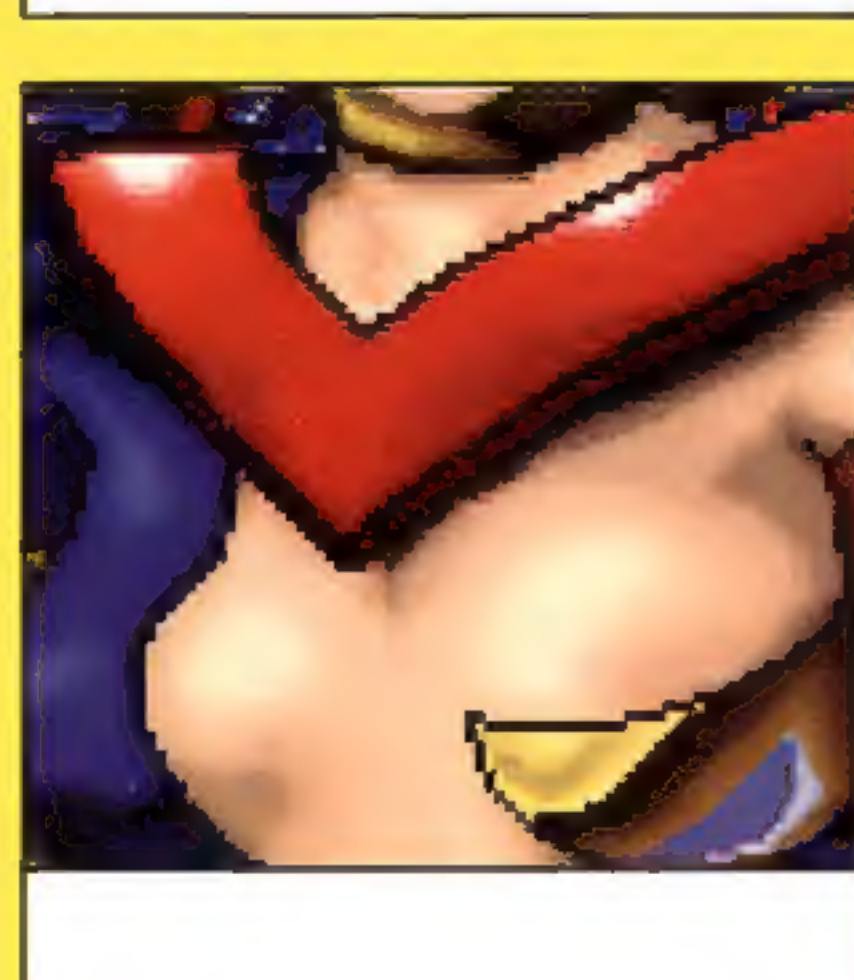
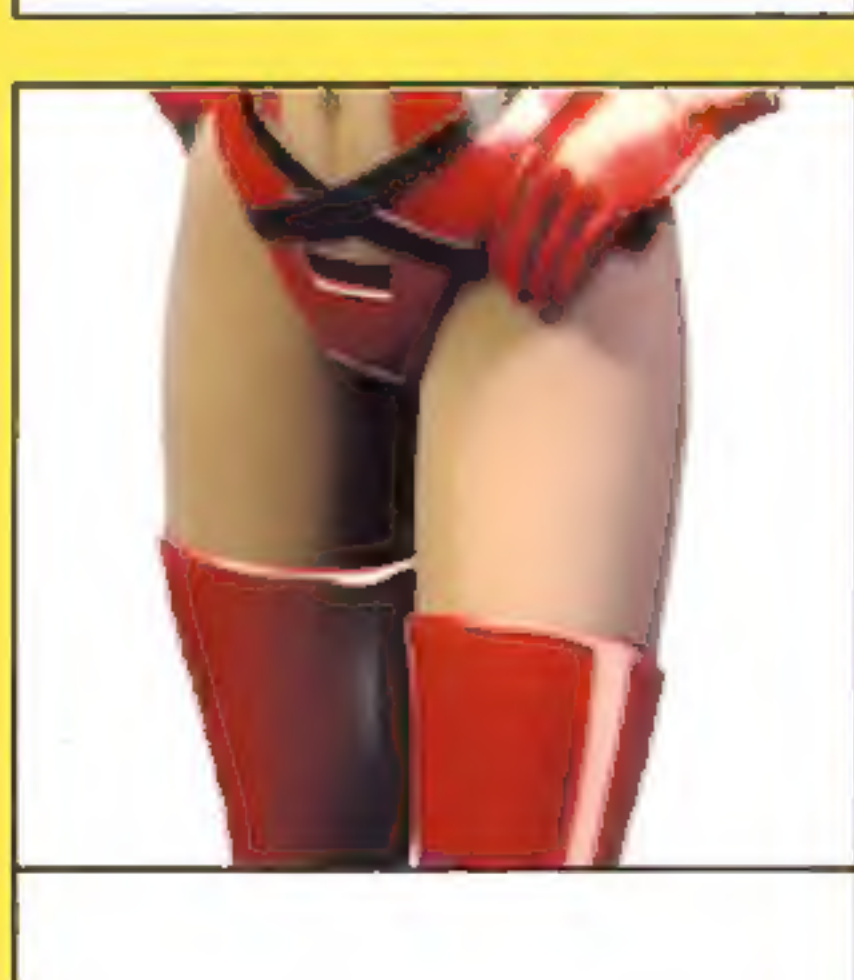
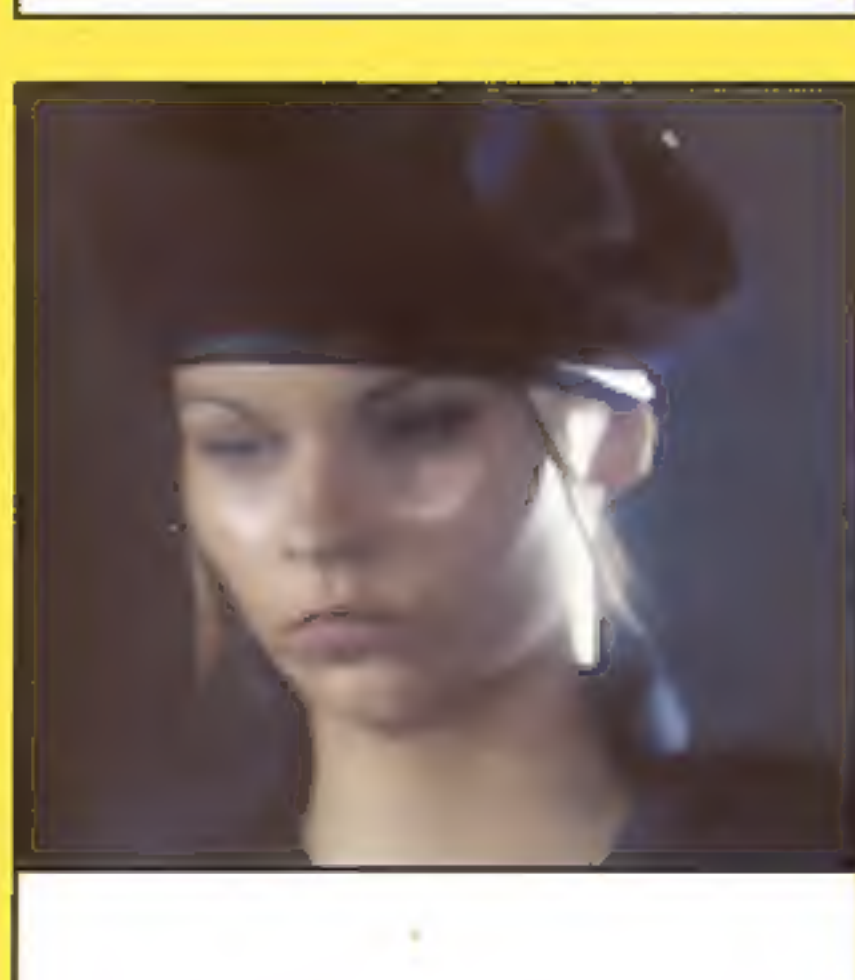
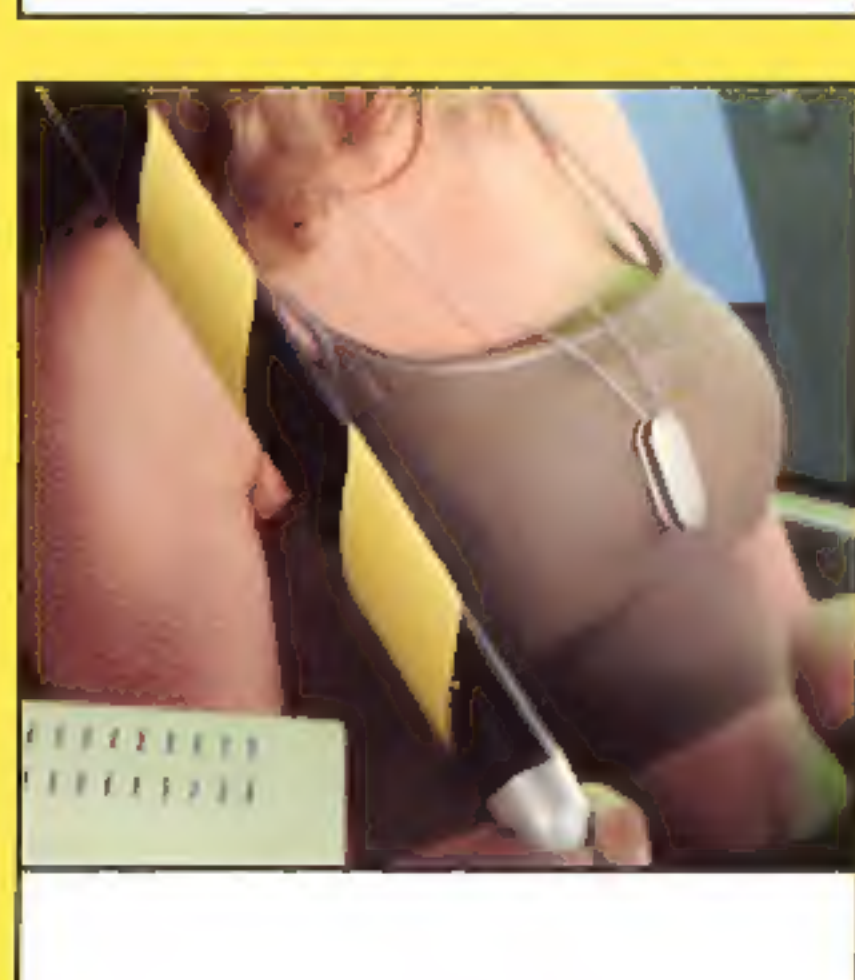
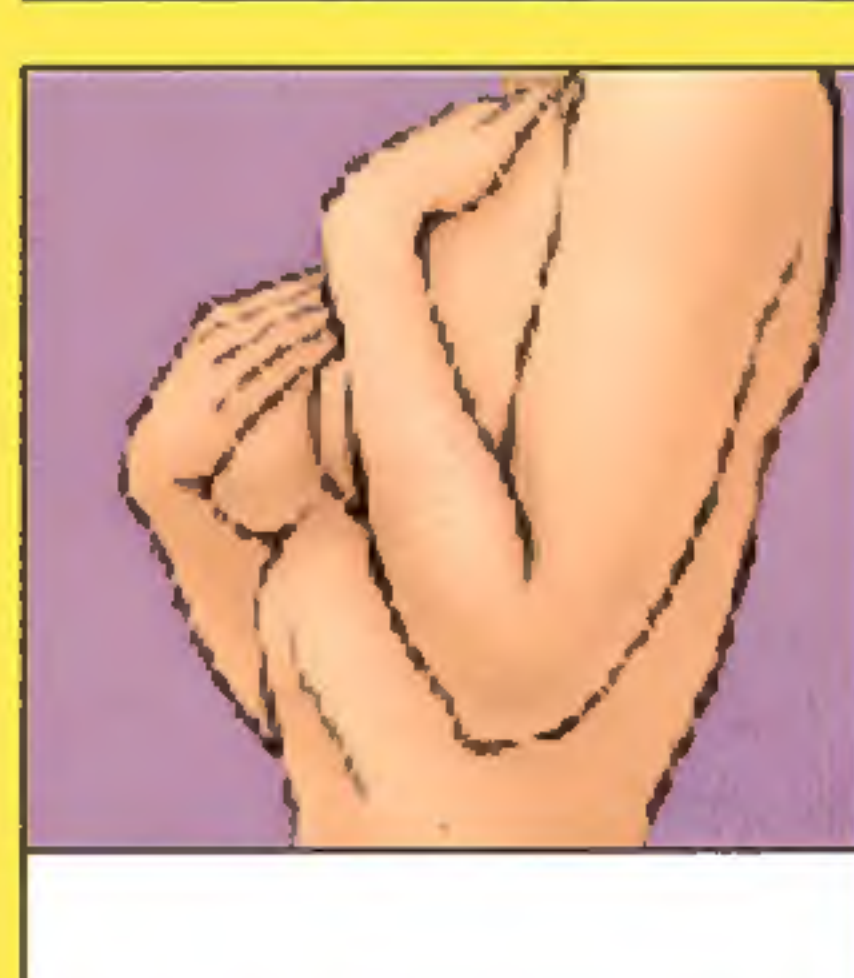
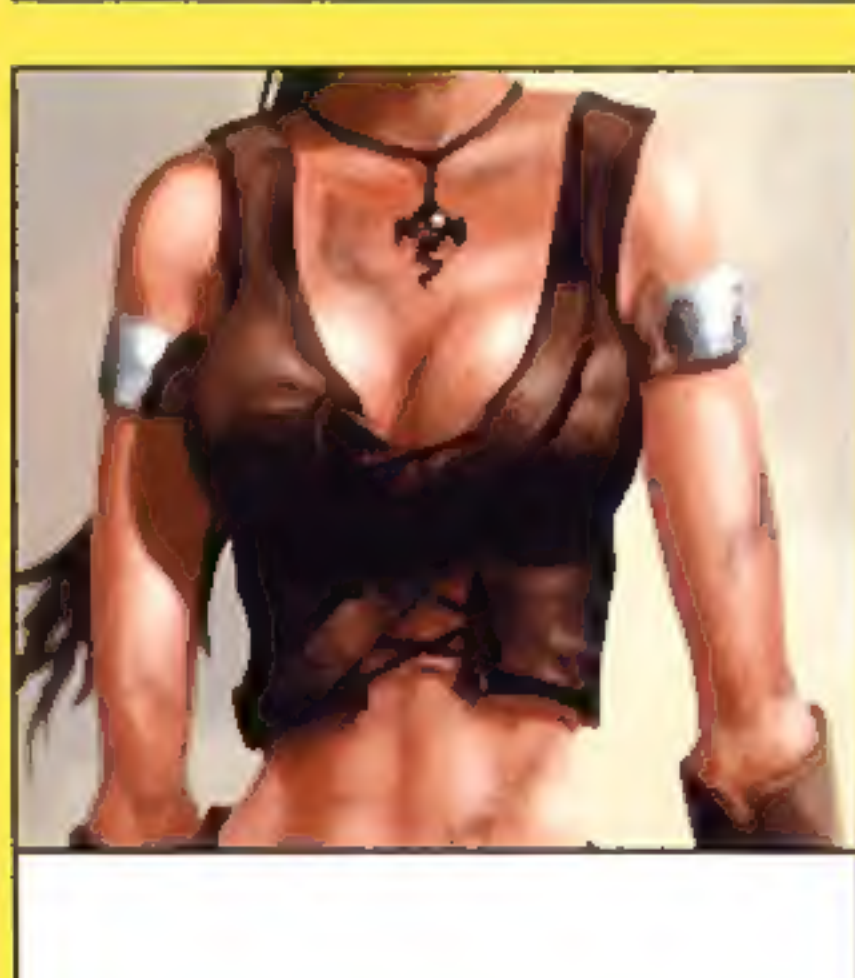
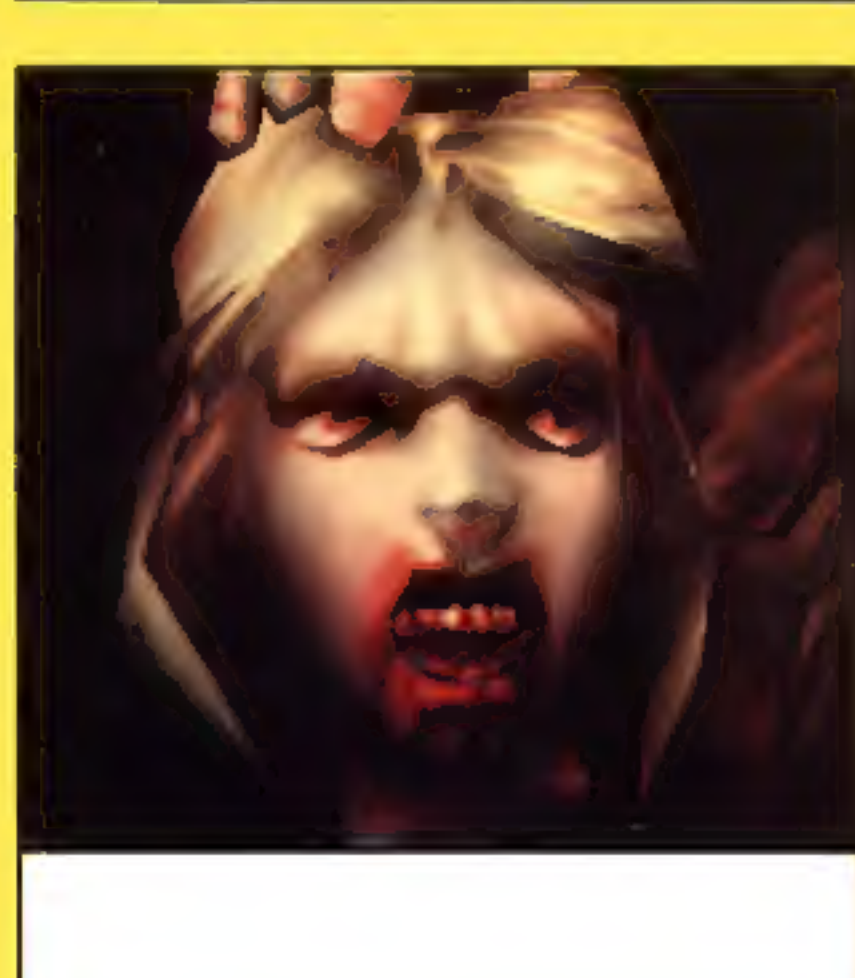
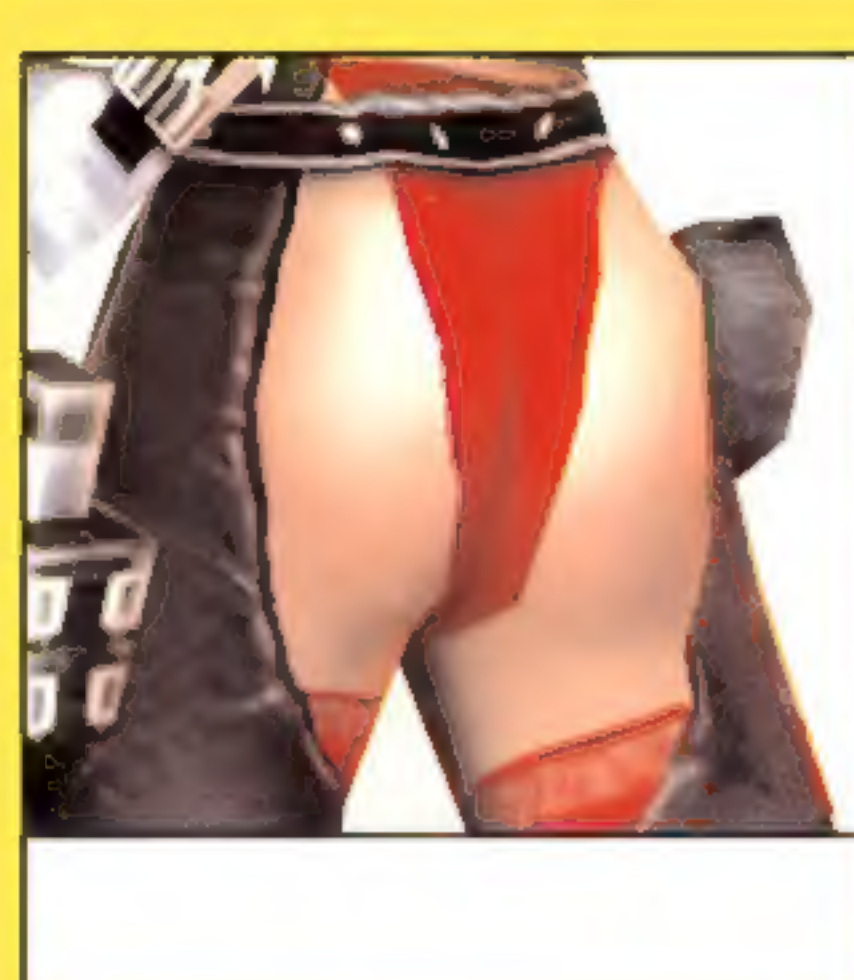
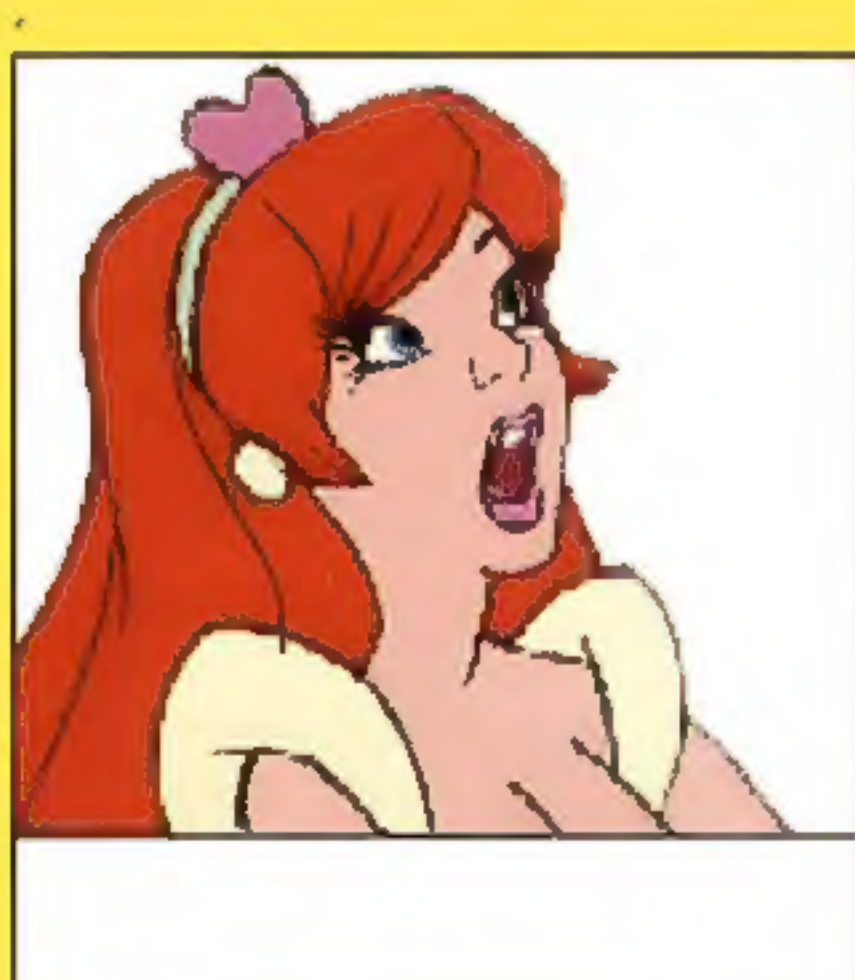
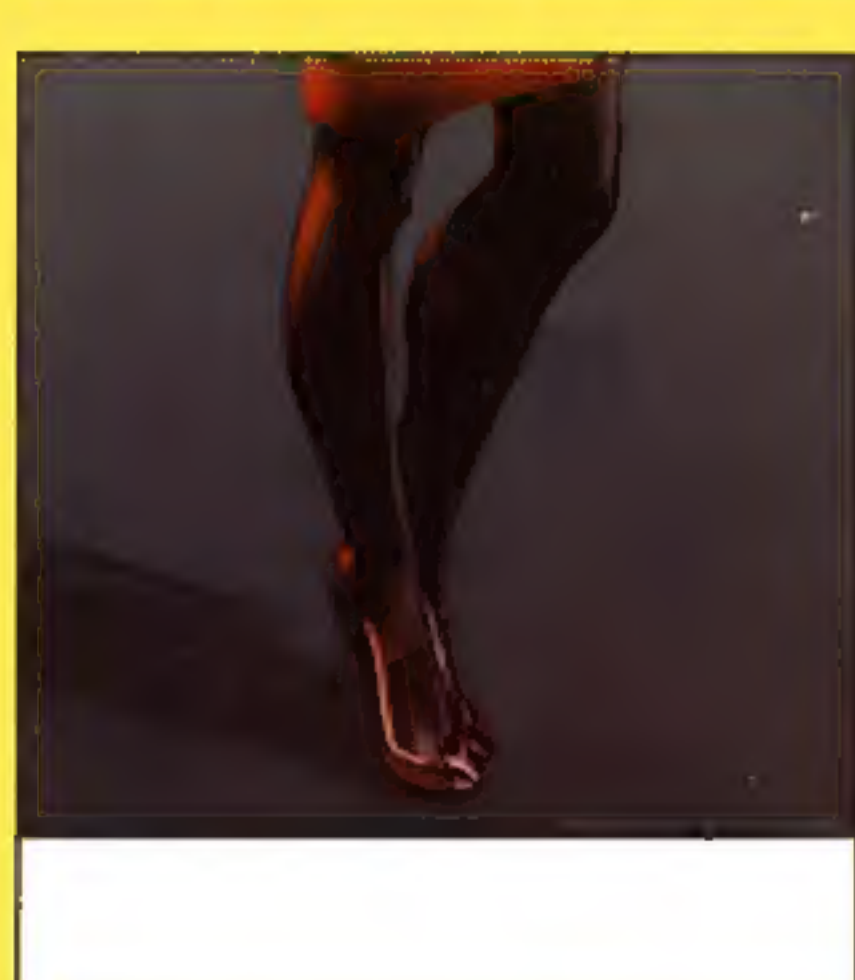
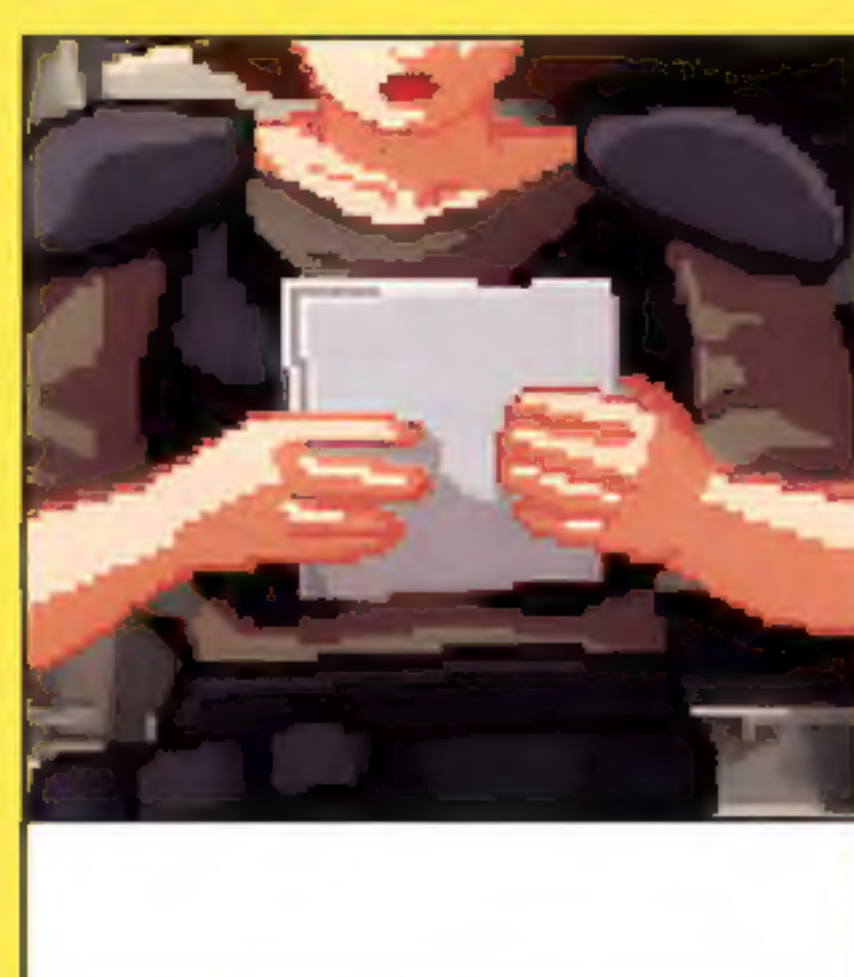
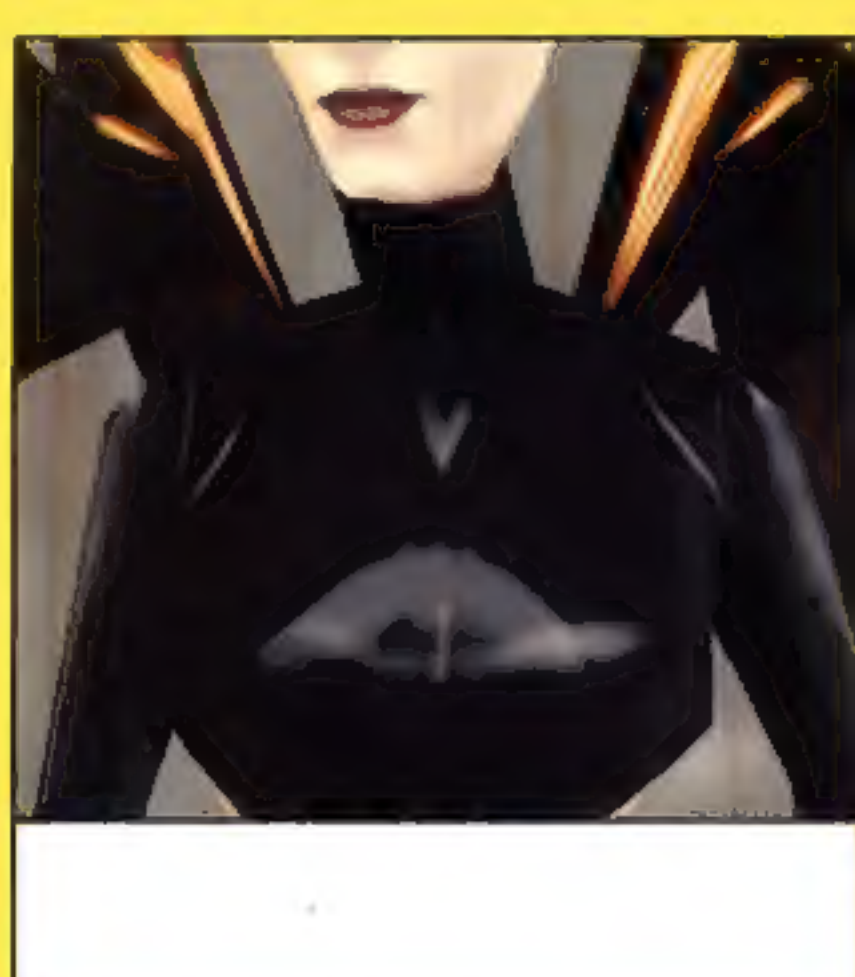
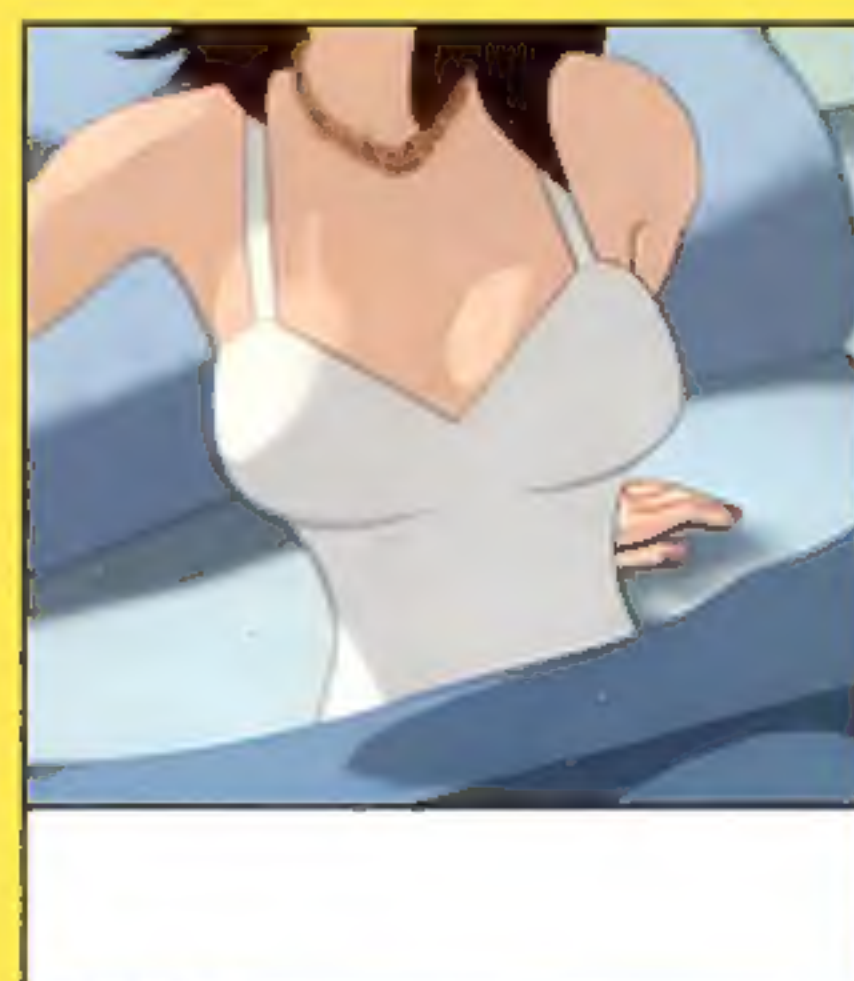
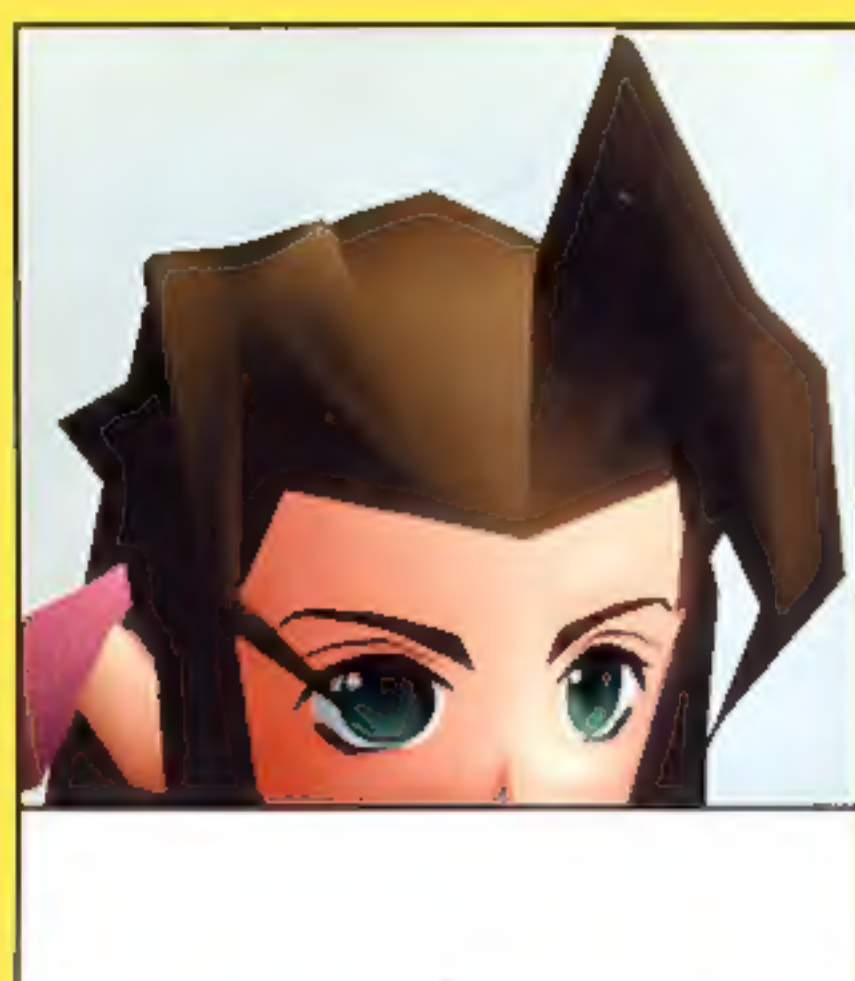
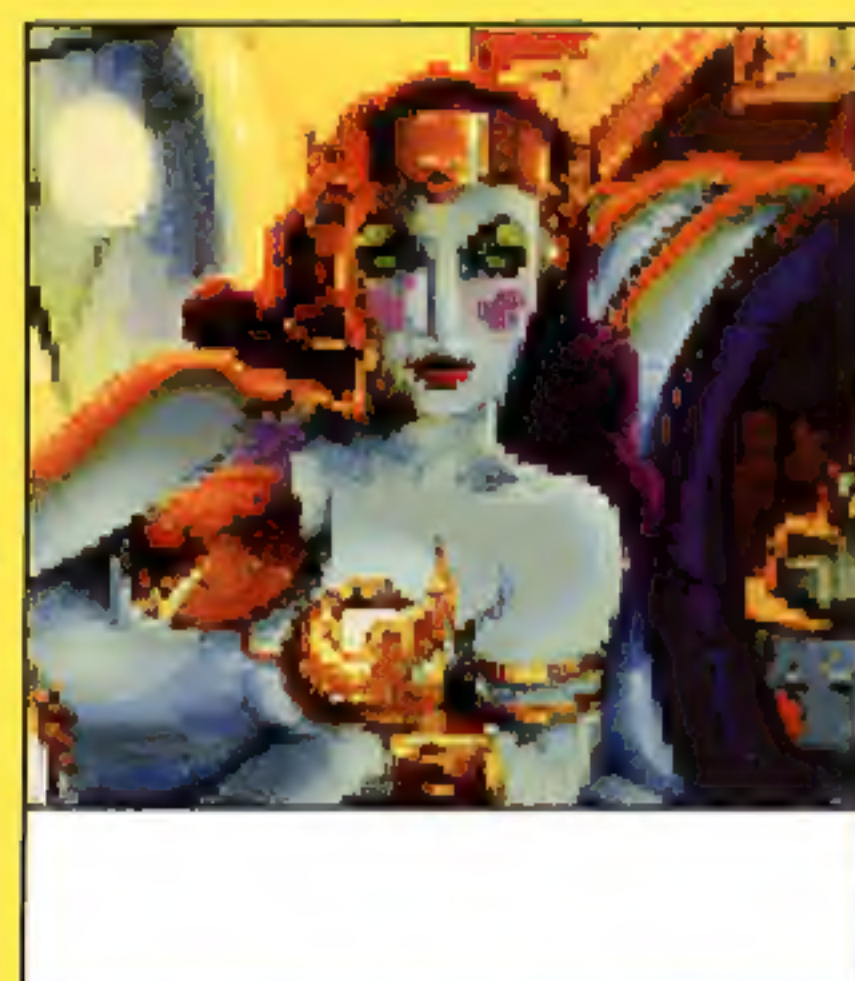
С 8 Марта, дорогая читательница, всяческих тебе плюшек. Зови-ка своего друга, потому что тут нужны нервы и знание анатомии женских персонажей из разнообразных компьютерных игр*.

Драгоценный читатель, у нас для тебя новое задание. На этой странице собраны прекрасные фрагменты тел двадцати самых прекрасных представительниц прекраснейшего пола. От тебя требуется отгадать какой из очаровашек какой кусок мяса принадлежит и написать имя красоток в специально отведенных окнах.

←←← Вот так

Вырезать все это аморальное безобразие и послать листик куда подальше**. То есть по адресу: 123182, Москва-182, а/я-2. Не забудь, указать свои координаты и домашний адрес, контактный телефон, имя с отчеством и фамилией (если, конечно, хочешь получить приз).

А призы у нас сегодня шикарные: микрокомпьютер Palm IIIe и несколько аксессуаров для микрокомпьютера Palm.



Призы предоставлены официальным дистрибутором Palm Inc. - компанией RRC, отмечающей в этом году свое 10-летие.



*Девушки с хорошей нервной системой и знанием товаров из компьютерных игр, безусловно, тоже могут участвовать. Мы очень уважаем женщин, они милые, добрые и красивые, а главное мы не хотим, чтобы редакцию штурмовали феминистки...

** К рассмотрению принимаются письма только с полностью заполненной анкетой.

*** Все письма должны быть присланы к нам до 15 апреля, опоздавшие к указанному сроку к участию в конкурсе не допускаются.

Анкета

Твой пол:

- ☐ М. (с 23 Февраля!)
☐ Ж. (с Восьмым Марта!)

Твой возраст:

- ☐ От 10 до 15 лет
☐ От 15 до 18 лет
☐ От 18 до 20 лет
☐ От 20 до 30 лет
☐ От 30 лет и старше

Твое любимое радио:

С какого номера ты читаешь Навигатор?

Тяжело ли в твоём городе (поселке, хуторе, мегаполисе, райцентре...) купить Нави:

- ☐ Нет, он всегда лежит на прилавках
☐ Лежит первую неделю, потом – ищи его
☐ Пропадает за несколько дней
☐ Последний экземпляр у продавца из рук вырвал
☐ У нас НИМ не продают

Выставь оценки от 0 до 5 каждому из существующих разделов в журнале

- | | |
|-------------------------------------|-----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Новости | Железо <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Action | Internet <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Strategy | Z-zone <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Simulation | Почта <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> RPG | |

Твои любимые авторы:

1. _____
2. _____
3. _____

☐ Я вас всех ненавижу, но очень Palm хочется

Чего не хватает на диске:

Чего на диске слишком много:

Лучшие материалы за прошлый год:

1. _____
2. _____
3. _____

Тебя зовут (ФИО):

Твой почтовый адрес (с индексом):

Твой телефон:

Анонсирован QuakeCon 2002



Как известно, каждый год компания id Software совместно с рядом ведущих "железных" компаний и прочими спонсорами проводит мероприятие под названием QuakeCon. Вот и этот год не стал исключением: девятнадцатого февраля был анонсирован QuakeCon 2002. Состоится мероприятие в период с пятнадцатого по восемнадцатое августа на территории Mesquite Convention Center и Exhibit Hall, которые находятся в местечке Mesquite, штат Техас. Уже известны игры, по которым будут проводиться чемпионаты - Quake III Arena и Return to Castle Wolfenstein. Однако для многих данное мероприятие будет интересно далеко не этим: не секрет, что id Software с завидной периодичностью демонстрирует на QuakeCon свои последние разработки. Практически гарантированно там можно будет увидеть Doom III, не исключен и показ Quake 4, разумеется, за закрытыми дверями. - Ю.П.

анским командирам всевозможную дезу о постепенном захвате Земли, а сами отражают волну за волной атаки других пришельцев. Сериал рассчитан на аудиторию в возрасте от 4 до 18 лет. - HWNN

Shaman разрабатывается Boston Animation



Не знаю, как для вас, уважаемые, а для меня темы бытия/жизни североамериканских аборигенов всегда были исключительно привлекательными. Может потому, что в далеком детстве я успел начитать книжек Лондона, Шульца, Серой Совы, Конрада и т.д. и насмотреться "классических" югославских псевдовестернов с Гойко Митичем в главных ролях. Да и сериал "Виннету" по романам Карла Мая тоже был ничего. Широкоформатный же "Золото Маккены" до сих пор кажется мне шедевром, отчасти благодаря прекрасно выполненному дубляжу и песне в исполнении Ободзинского (помните: "Птицы - не люди, и не понять им, что нас в даль влечет..."). А какой там был апач Хочита ("Боги приказали мне убить всех, даже тебя, Колорадо...")!

А вот в компьютерных игрушках тема должного отражения не нашла. Целый пласт истории, да еще такой колоритной не окупен. Не исключено, что за него просто боятся братья как за экранизацию романов Толкиена. Впрочем, "Братство Кольца" уже завораживает нашего зрителя с больших экранов Москвы. Видать, пришло время и для индейских игрушек.

Shaman собирается стать оригинальной 3D экшен/адвентурой, делает ее команда Boston Animation (Darkened Skye, Bumper Wars). Как видите, список релизов особо не впечатляет, но, по крайней мере, позволяет надеяться на лучшее. Надежда подпитывается неслабыми артворками и посулами девелоперов выполнить игру на потрясающем графическом уровне. В качестве музыки обещаны композиции с участием индейских флейт и барабанов. События игры будут разворачиваться на юго-западе США. Время - несколько столетий назад. Не обойдется без магии, но не с использованием волшебных свитков, а шаманской по своей природе.

В центре сюжета - молодой охотник, которому нужно побыстрее стать полноценным шаманом. Иначе он не успеет толком подготовиться к схватке с неким ужасным порождением природы. Действия героя и решение паззлов помогут ему освоить новые аспекты шаманства: интуицию, веру, борьбу с демоном отвлечения, чтение знаков Природы, разрушение оков логики, открытие сердца спиритическим мирам. В процессе шаманского становления герой побывает в красивейших локациях, считающихся у индейцев священными. Ожидается, что графика игры будет почти фотореалистична. - HWNN

Анонсирована: Emperor: Rise of the Middle Kingdom



Компании Sierra Entertainment (подразделение Vivendi Universal) и Impressions Games дружно отметили Новый Год по китайскому календарю. А заодно и приурочили к соответствующей дате анонс разрабатываемой в серии City Building игрушки Emperor: Rise of the Middle Kingdom. Разработчики обещают, что все будет столь же круто, как и в предыдущих выпусках этого градостроительного баловства, только еще круче. Самое основное отличие от предшественниц - наличие мультиплеерного режима. Подробнее о фишках:

- новый экзотический сеттинг. Строить города предстоит на протяжении трех тысячелетий китайской истории. Начинаем в 2100 году до нашей эры (династия Кся), а затем только успевай отслеживать смену правящих семей: Шанг, Зу, Кин, Хань, Суй/Танг и Сонг;

- новые товары, которых ранее не было в подобных играх: рис, бобы, просо, лакированные и бронзовые изделия, чай, шелк, пенька, бумага и нефрит;

- четыре разных восточных философии (почитание предков, конфуцианство, даосизм и буддизм), которые придется учитывать и эксплуатировать. Иначе герои не придут и не благословят ваш город;

- строительство величественных монументов: храмовых комплексов, пагод, дворцов, могильных курганов, Великой Стены и могильного комплекса с терракотовой армией;

- выбор зодиакального животного в начале каждой игровой сессии. Если вам удастся провести в соответствующие ему года празднования Нового Года, то ваш город получит специальные блага;

- мультиплеер, в том числе и корпоративный. Вы сможете посылать послов конкурентам для установления дипломатических отношений и налаживания торговых связей. Нанимайте шпионов для сбора информации о других государствах и проведения диверсий. Объединяйте усилия с другими игроками для грандиозных свершений: возведения Великой Китайской Стены и постройки 1200-мильного канала от Бейджина до Хангжу;

- производство войск для выполнения рейдов или полномасштабных военных действий против других городов;

- улучшенный игровой движок, предусматривающий использование осадной техники, учитывающий косвенный вред, позволяющий осуществлять поджоги зданий;

- продвинутая графика: все объекты в игре стали 25 процентов более детальными;

- возможность назначения экспортных цен, что позволяет вести настоящие торговые войны с соперниками;

- возможность обеспечить граждан питанием с использованием настраиваемой системы сельского хозяйства. Предусмотрена даже такая фишка, как "Блюдо дня" в системе местных пищевых магазинов.

Релиз игрушки запланирован на осень текущего года. - HWNN

Star Wars Galactic Battlegrounds: Clone Campaigns



Похоже, дядюшке Лукасу понравилась RTS Star Wars: Galactic Battlegrounds. Иначе нельзя объяснить анонс аддона с длинным именем Star Wars Galactic Battlegrounds: Clone Campaigns. Нетрудно догадаться, что сюжетная линия новинки будет напрямую связана с готовящимся фильмом Star Wars: Episode II Attack of the Clones. В Clone Campaigns обещано порядка четырнадцати новых миссий. Что же касается новых юнитов, то их будет просто туча - более двухсот. Вот уж точно атака кло-

ПРИГЛАШАЕМ К СОТРУДНИЧЕСТВУ ДИЛЕРОВ

Pioneer

ЯРКАЯ ИН *DVD* УАЛЬНОСТЬ

ROM

DVD
RW

Pioneer

**Компания RRC -
эксклюзивный дистрибутор
DVD-ROM компании Pioneer Europe N.V.**



RRC

Business Telecommunications

Москва (095) 956-1717
С.-Петербург (812) 325-0636
e-mail: pcd@rrc.ru
www.rrc.ru

нов. В продаже Star Wars Galactic Battlegrounds: Clone Campaigns должна появиться в мае. - Ю.П.

Airline Tycoon Evolution появится в мае



Компания-издатель Monte Cristo "подписала" игрушку Airline Tycoon Evolution, которую разрабатывает немецкая компания Spellbound (Airline Tycoon, Desperados). Релиз запланирован на май этого года. Отличия от предыдущей части Airline Tycoon актуальны: появится возможность конструирования собственных моделей самолетов, а также станет доступным управление службой охраны. - HWNN

Auryn Quest: продолжение/начало Бесконечной Истории



Фильм по книге Михаэля Энде Neverending Story (Бесконечная История) уже успел стать классикой. Кстати, ее недавно официально переиздали в России в приличном качестве на видеокассетах. В 1998 году в Нави была опубликована превьюшка игрушки The Real Neverending Story, которую разрабатывала немецкая команда discreet monsters. К сожалению, ничего путного из этой затеи не вышло. По мере приближения даты релиза, эта самая дата раз за разом переносилась. В июле 2000 года разработка была прекращена окончательно. По неким техническим причинам. А вскоре развалилась и сама discreet monsters, обладавшая правами на выпуск игр по упомянутой выше книжке. Безработными стало шесть десятков человек. Но свято место пустым не осталось. Все активы discreet monsters скупил их же отец-основатель - Siggi Kogl. Через год, в июле 2001 года на сцене возникла новая девелоперская команда по имени ATTACTION, которой Siggi Kogl передал все права и наработки предшественницы. В результате еще через шесть месяцев на немецком рынке появилась игрушка Auryn Quest, которую собирается издать в Америке Octagon Entertainment.

Сюжет игры заключается в следующем. Куда-то пропал магический символ страны Фантазии - амулет Auryn (помните, тот самый, со сплетенными змейками). В результате появилось Ничто, угрожающее поглотить земли Фантазии. Задача игрока: управляя мальчиком-героем Атрею, отправиться из Храма тысячи Дверей на поиски амулета. Вас ждут шесть сюрреалистических миров, каждый со своим набором пазлов и аркадных элементов, один сложнее другого. В конце концов, амулет будет доставлен девочке-императрице.

Фишки:

- игра делается по мотивам книги "The Neverending Story";
- это первая игрушка в аркадном стиле с видом от первого лица;
- отказ от демонстрации насилия в пользу атмосферности и "интуитивного исследования локаций".

На сайте игры уже выложен полный соллюшен для тех, кто все-таки решится ее приобрести. Это будут отважные или безразличные люди, которые не испугаются тех пейзажей и монстров, что продемонстрированы на скриншотах. Ибо монстрам явно недокладывают полигонов! Вся надежда на качество анимации, ее в статике, увы, не разглядеть. Остается добавить, что ATTACTION собирается разработать целую стопку игрушек под общей вывеской The Neverending Story. - HWNN

Человек-паук: очередное братание игр и кино



Не успела Activision окончательно подсчитать полученную прибыль от вышедшей осенью прошлого года игры Spider-Man, как на официальном сайте компании появилась информация о разработке очередных приключений

неугомонного Человека-паука - Spider-Man: The Movie Game. Как видно из названия, проект будет тесно связан с еще не вышедшим на большие экраны Spider-Man: The Movie.

Само собой, в основе игрового процесса будут лежать многочисленные прыжки при помощи длинной липкой паутины с одного нью-йоркского небоскреба на другой, но помимо этого нам следует ожидать обилие ранее не встречавшихся противников, большое количество новых трюков и радикально иную боевую систему по сравнению с игрой-предшественницей. Разумеется, корни сюжета растут из сценария пока еще не вышедшего фильма. Зато точно известно, что роль главного злодея отведена некоему Зеленому Гоблину (Green Goblin). Релиз намечен на весну этого года. - В.Ч.

Carnivores: Cityscape - подстава от WizardWorks



Как уже несколько раз говорилось, в линейке WizardWorks хороши лишь игры, созданные Action Forms. Новая игра, Carnivores: Cityscape, лишь подтверждает этот вывод. Как известно, Action Forms в свое время выпустила целую серию отличных футуристических охотничьих симуляторов Carnivores. Так вот, Carnivores: Cityscape не имеет никакого отношения ни к этой серии, ни к Action Forms. Налицо синдром "X-Com без Голлопов". WizardWorks заявляет, что базой для игры служит Serious Engine, однако в кривых руках детище CroTeam никаких плюсов не дает, скорее наоборот. Достаточно взглянуть на скриншот, чтобы понять, какой ужас готовят создатели Deer Hunter.

Появление Carnivores: Cityscape намечается на март этого года. - Ю.П.

Продолжение бондианы



Небезызвестная компания Gearbox Software, успевшая отметить на игровом рынке двумя аддонами к легендарному Half-Life (Opposing Force и Blue Shift) и в данный момент ведущая разработку Counter Strike: Condition

Zero, поделилась с журналистами своими планами на будущее. Оказывается, они не желают дальше эксплуатировать богатую на всевозможные сюжетные перипетии тематику загадочных явлений, творящихся в стенах научно-исследовательского комплекса Black Mesa. На этот раз они решили подарить геймерам всего мира несколько ярких эпизодов из жизни Бонды, Джеймса Бонды.

Видимо, у Gearbox Software такая судьба - делать все свои игры на стареньком "халфовском" движке. Приключения секрет-

Американский игропром: подсчитали - проследились...

По данным расположенной в Вашингтоне Digital Software Association, за последний год игровая индустрия США из-за деятельности софтверных пиратов потеряла в общей сложности 1,9 миллиарда долларов. Учитывая, что общий объем продаж игр в США составил 6,35 миллиардов долларов, сумма получается более чем внушительная. Больше всего от воровства игрушек пострадали компании Electronic Arts и Activision. После таких цифр перестаешь удивляться, почему в США так серьезно занялись проблемой пиратства. - Ю.П.

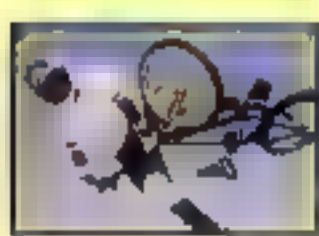
Орлята учатся летать

Хорошая новость для тех, кто с нетерпением ждет новых самолетов для авиасимулятора Ил-2: Штурмовик. На сайте Ил-2 Center появилась информация еще по пяти самолетам, один из которых близок к появлению в игре. Речь идет о ракетном перехватчике Би-1. Обращает на себя внимание очень качественная проработка модели. Кроме того, в разных стадиях разработки имеются еще четыре самолета: истребители Fiat G.55, Heinkel He-112, Dewoitine D 520, а также бомбардировщик СБ-2. Модели этих самолетов практически готовы, однако для того, чтобы они появились в игре, необходимо полностью проработать кабины, а также создать FM (Flight Model), последним занимается непосредственно IC:Maddox Games. Тех же, кто мечтает полетать на пикирующем бомбардировщике Ju-87 Stuka, также можно порадовать: работы над созданием "внутренностей" самолета близятся к завершению. - Ю.П.



ного агента 007 не оказались исключением из этого правила. А если учесть, что оригинальное творение Valve Software создавалось на основе кардинально переработанного Quake1-engine, то нам остается только восхищаться умением разработчиков выжимать из минимума ресурсов максимум прибыли. В игре будут присутствовать вид как от первого, так и от третьего лица. Определен и издатель, им стала компания Electronic Arts. Все остальное, включая название проекта и дату его выхода в свет, пока что скрыто от нас за семью печатями. - В.Ч.

Dave Mirra BMX 3: небольшое достижение PC



Acclaim Entertainment после успеха спортивной дилогии Dave Mirra Freestyle BMX решили не тянуть кота за хвост и быстро анонсировали третью часть своего BMX-симулятора (экстремальная езда на специальном велосипеде). Стоит отметить, что раньше все игрушки этой серии сначала появлялись на приставках, а уже потом на ПК. Ныне ситуация изменилась, и теперь Dave Mirra BMX 3 выйдет в конце ноября сего года на PS2, Xbox и PC одновременно.

Помимо десятикратного чемпиона X-Games Дэйва Мирра разработчики обещают вернуть геймерам в управление еще шестнадцать популярных велосипедистов-экстремалов. Общее число трюков составит 1700 (!) штук, причем все эти выкрутасы можно будет выполнять на десяти специальных площадках, которые под завязку набиты всевозможными препятствиями. Разумеется, правдоподобная физика и использование motion capture из первых двух частей никуда не исчезнет, а, наоборот, подвергнется улучшениям и доработке. Такая же участь постигнет и графическую оболочку игры. - В.Ч.

World Cup 2002: теперь официально

Компания EA Sports наконец-то анонсировала очередной футбольный симулятор World Cup 2002. Разработчики утверждают, что 19 апреля мы увидим не банальную переработку FIFA 2002, а совершенно иной проект. Чтобы не слыть простыми болтунами, разработчики подкрепили свое заявление внушительным списком ранее нигде не встречавшихся фич.

Во-первых, World Cup 2002 станет игрой, обладающей полным пакетом прав на использование названий футбольных сборных, имен более тысячи спортсменов и тренеров, официальной символики Чемпионата Мира 2002 и всех двадцати стадионов в Японии и Корее.



- Knights of the Cross -

Рыцари Креста



pc cdrom

Рыцари Креста - стратегическая игра, построенная исключительно на реальных исторических фактах. Ее сюжет написан по книге "Крестоносцы" выдающегося польского писателя Генрика Сенкевича, лауреата Нобелевской премии в области литературы.

Вспомним историю. В 1410-м году произошла знаменитая битва при Грюнвальде, сыгравшая значительную роль в мировой истории. После нее в течение пяти веков на земли к востоку от Буга не ступала нога вооруженного немца. Орден, который еще утром 15 июля 1410 года был одним из самых могущественных политических сил Европы, к вечеру стал почти ничем. Ему угрожало полное исчезновение с политической карты. А что же было до? Походы крестоносцев на западные границы славянских государств совершались до восьми раз в год. И это не были походы ради наживы... Цель немецкой политики состояла в полной ассимиляции народов захватываемых территорий!

Итак, ваш выбор - ваш шанс. В войне между Братством и Славянами вы можете поддержать любую из сторон... И, как знать, может быть, ваши командирские навыки смогут изменить историю Европы! К лучшему...



- Уникальная система развития воинов.
- Более полусотни различных юнитов, начиная от пехотинцев и заканчивая осадными орудиями.
- Нелинейный сюжет с приключенческими элементами и системой развития персонажей в стиле РПГ.
- Свыше 100 отдельных предметов экипировки: мечи, латы, различные виды боеприпасов...
- Две независимые кампании, две стороны в конфликте: Славяне и Крестоносцы.
- 49 славянских и 53 германских битв.
- Более 50 часов непрерывной игры.
- Каждой кампанией руководит рыцарь со своей собственной армией. После битвы он может нанять новых солдат и улучшить оснащение своей армии.
- Тщательно продуманный баланс сил армий для каждой стороны конфликта.
- 23 славянские и 23 германские сетевые битвы, которые можно разыграть в режиме Схватки.



www.akella.com

© 2002 "Akella"
© 2002 "Cenega"
© 2002 "Freemind Software"

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
оптовая продажа: (095)728-2328 тех.поддержка - support@akella.com



Переделка Silent Hunter II

NAVAL WARFARE SIMULATIONS

NAVAL COMBAT WITH A VENGEANCE!

Фанаты - люди трудолюбивые. Есть такой сайднейт Naval Warfare Simulations, команда которого прониклась идеей улучшить Silent Hunter 2. И улучшила, внося в игру свыше 700 изменений, касающихся механики боя, вооружения и платформ. Новый звук обрел 16-битность и стереозвучание. Переделано и усовершенствовано множество звуковых и графических эффектов. Одно маленькое "но": команда чрезвычайно отрицательно относится к переносу их файлов на другой сервер или компакт-диски, поэтому тем, кому захочется побаловаться в обновленный SH2, предстоит для этого скачать соответствующие файлы с этой странички: <http://www.navalwarfare.org/content/sh.html>.
HWNN



Во-вторых, будут существенно пересмотрены характеристики всех игроков-сборников. Оно и понятно, ведь кто-то прогрессирует не по дням, а по часам, а для кого-то восточное турне станет последним соревнованием в карьере.

В-третьих, существенной переработке подвергнется графический движок FIFA 2002, который ляжет в основу нынешнего проекта. Лица футболистов, походка и жесты станут еще более узнаваемыми. Изменится реализация болельщиков. Мы с первого же взгляда сможем определить местоположение "своих", "чужих" и "нейтральных" поклонников футбола, гимны и песни на родном языке в исполнении которых неплохо сработают на создание атмосферы чемпионата.

В-четвертых, анонсированы сразу три новинки, которые существенно улучшат геймплей игры. Фича Air Play избавит нас от постоянных раздумий, каким образом ударить по мячу во время подачи углового. Теперь футболисты этот вопрос будут решать почти самостоятельно. World Cup Moments будет самостоятельно подбирать и показывать самые захватывающие и интригующие моменты матча. Ближайшая аналогия - динамичный TPS Max Payne, в котором камера на мгновение замирает и демонстрировала, как россыпь пуль неторопливо дырявила тело врага. Знакомая нам по FIFA 2002 фича Moment Zooms (помните, замедленные подкаты?) будет усовершенствована. Помимо самих фолов будет фиксироваться мимика лица футболиста-нарушителя, его последующие жесты и движения.

Наконец, в-пятых, наступила ясность с режимами игры. Сначала вам предстоит преодолеть сито отборочного турнира, а уже по его итогам начать свое выступление на изумрудных полях Японии и Кореи. Для тех, кто не удалил сэйвы квалификационного турнира для сборных из FIFA 2002 предусмотрена возможность портирования их в World Cup 2002. Соответственно, для запасливых игроков действие начнется с групповых матчей турнира. - В.Ч.

Мода на Робин Гудов

Немецкая команда Spellbound Studios (знакомая нам по Desperados: Wanted Dead or Alive) приступила к разработке очередной версии приключений Робина из Локсли, больше известного под ником Робин Гуд. На этот раз это будет игрушка в жанре тактического комбата, в которой примут участие персонажи зна-

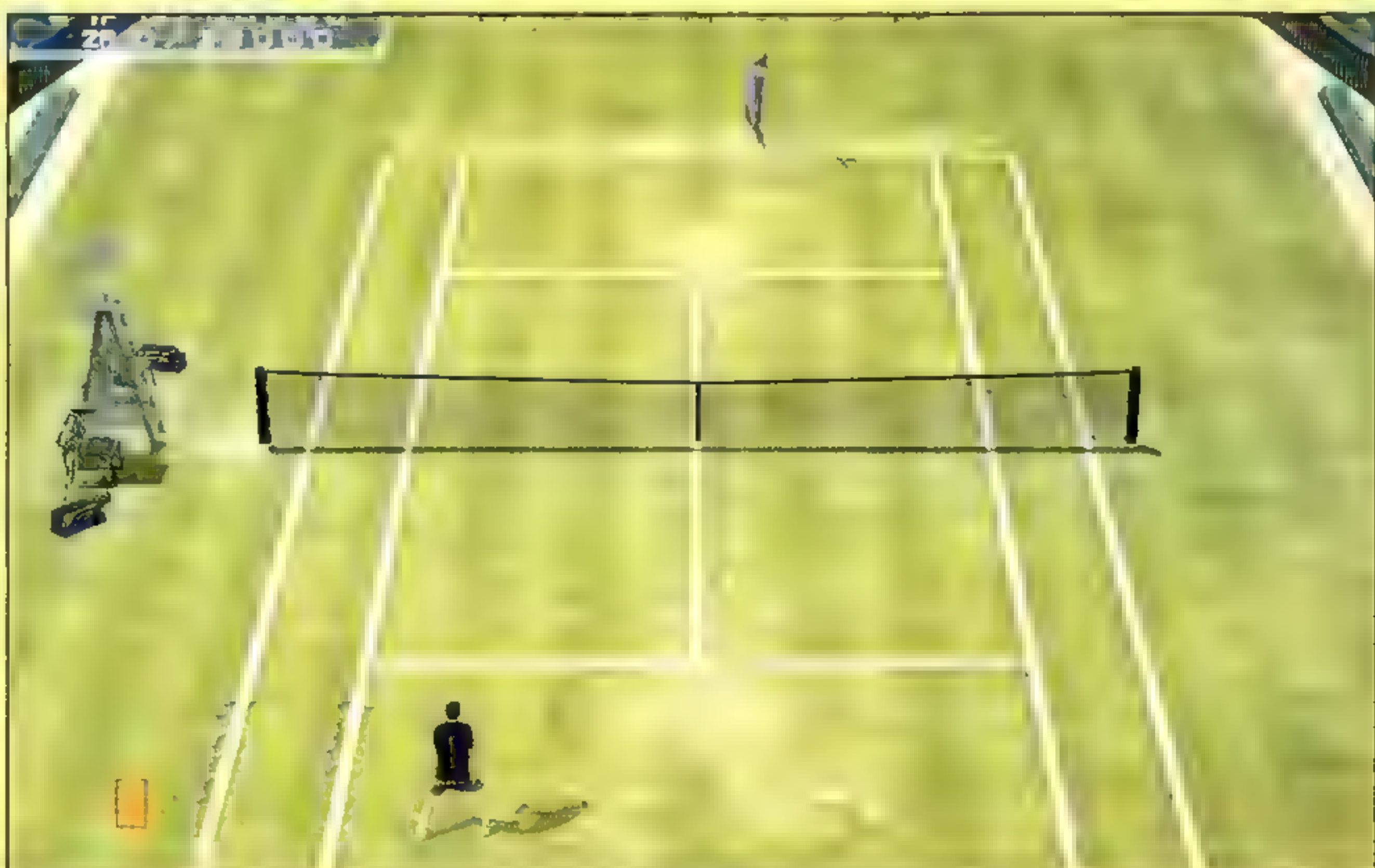


The Gladiators в России



Компания "Руссобит-М" подписала контракт с компанией Arxel Tribe на издание в России и странах СНГ 3D RTS The Gladiators. Разработчики проекта предлагают достаточно любопытную концепцию. Дело в том, что действие игры происходит на арене гиганского Колизея. Под стать Колизею и бои - игрок может одновременно управлять сотнями юнитов. Интересно, что в The Gladiators можно найти элементы не только RTS, но и RPG. В одиночном режиме обещано три кампании, содержащие в общей сложности около двадцати миссий. Не забыт и мультиплеер: в многопользовательском варианте The Gladiators поддерживает игру до восьми человек, имеются такие режимы, как Skirmish, Deathmatch и CTF. Появления русскоязычной версии намечено на октябрь 2002 года. - Ю.П.

Выстрел дуплетом



Компания Wanadoo анонсировала сразу два спортивных симулятора. Первый - Next Generation Tennis, который выйдет в мае на PC и на PS2, а в июне на GBA. В игре будут смоделированы сразу три реально существующих теннисных турнира:

Roland Garros, US Open и English Open. Из обилия стандартных обещаний а-ля увлекательный геймплей и красивая графика следует выделить возможность от матча к матчу, в зависимости от достигнутых результатов, изменять изначальные характеристики вашего теннисиста.

Второй проект - Pro Beach Soccer. Пока, кроме скриншотов, где изображены совершенно безлюдные бразильские пляжи, никакой информации нет. Зато известно, что игра выйдет в октябре 2002 года сразу на трех платформах, в числе которых есть и персональный компьютер. - В.Ч.

Зверье мое



Если в прошлом проекте польской компании Techland Pet Racer забавные зверюшки предпочитали на высоких скоростях погонять на машинках, то на этот раз они выбрали совершенно иной способ выяснения отношений между собой - футбол с соблюдением минимального количества правил. На зверином совете было принято решение о проведении Ultimate Pet Soccer Championship.

В игре, помимо хорошо поставленного удара, умения отдать филигранный пас и прекрасного видения поля, геймерам придется почувствовать себя стратегами. Например, бегемот-тяжеловес лучше всего подходит на место форварда таранного типа, а цепкий лев будет неплохо руководить обороной ворот. Стоит учитывать также и совместимость разных животных в одной команде (извечная проблема хищников и травоядных), особенности местных погодных условий и качество полей. Так, на африканские зеленые газоны надо выпускать теплолюбивых животных, а на заснеженные поля Антарктиды должны выходить лишь те "спортсмены", которые не боятся страшного холода.



Говорят, что люди после смерти могут родиться животными. Неужели перед нами Владимир Бесчастных?

В Pet Soccer будет двенадцать команд, этаких мини-зоопарков, которые будут составлены из такого же числа животных, уже знакомых нам по Pet Racer, двенадцать же видов футбольных площадок, четыре режима игры (Unfriendly Match, UFETA CUP, Special Match и Multiplayer) и смена погодных условий. Гарантируют лояльных судей, закрывающих глаза на все творящееся во время матча безобразия.

Что касается графики, то она обещает быть вполне пристойной, так как создается на движке находящегося сейчас в разработке польского шутера от первого лица Chrome. Точная дата выхода Pet Soccer пока что не объявлена. - В.Ч.

Тас Оps: пример Counter-Strike заразителен

Еще одна конверсия получила статус самостоятельной игры. На этот раз речь идет о Tactical Ops: Assault on Terror, одной из



наиболее популярных переделок Unreal Tournament. По своей сути Тас Оps является почти точной копией CS. Боксовая версия этого официального аддона должна появиться на прилавках в мае этого года. Судя по всему, Infogrames, а именно эта компания приобрела все права на Тас Оps, решила создать своеобразный противовес Half-life. - Ю.П.

RatHunt: теперь и на PC



Похоже, что идея многоплатформенности всерьез и надолго въелась в мозг разработчиков игр, а также издательств. Вот и поляков из Mirage Interactive, создававших шутер RatHunt исключительно под X-Box, задушила жаба. Разработчики объявили о том, что теперь их творение можно будет увидеть не только на X-Box, но и на PC, а также и на PS2. Итак, что же это за зверь такой, RatHunt? По заявлениям Mirage Interactive, эта игра является сплавом FPS и RPG. Честно говоря, этих самых элементов RPG пока не видно, так же как и сюжетной линии, зато по части FPS информация имеется. Игрок получит в свои руки всевозможные виды современного стрелкового оружия: пистолеты-пулеметы, автоматы и снайперскую винтовку. И еще одно - никакой политкорректности в отношении насилия здесь не намечается, кровищи будет хоть отбавляй. - Ю.П.

Lethal Dreams: украинский ответ Warcraft III?

Украинская фирма Boolat Games анонсировала RPS (Role-Playing Strategy) Lethal Dreams. В России игру будет издавать компания "Руссобит-М". Информации относительно сюжетной

Пластиковый Ragnar



Компания Radioactive Clown, чей офис расположен в Далласе, анонсировала новый продукт. Что же за такую интересную вещь представили техасские клоуны? Да ничего особенного, всего лишь пластикового Ragnar'a, главного героя Rune. Помимо него в наборе присутствует столь милый персонаж как Congack, разумеется, будет и валькирия. Для полной коллекции не хватает лишь надутного Одина. Все это великолепие можно будет приобрести уже в июне этого года. Кроме того, в планы Radioactive Clown входит выпуск пластиковых персонажей из таких игр как Stronghold и (внимательно!) Nocturne. - Ю.П.



линии немного, известно, что действие игры будет проходить в фэнтезийном мире. Кампания в Lethal Dreams будет динамически развивающейся. Разработчики обещают достаточно продвинутое заклинаний, а также несколько школ магии. Что понятно уже сейчас, так это то, что Lethal Dreams обладает достаточно продвинутым графическим движком, работа над которым идет уже год. Появление Lethal Dreams на прилавках ожидается в конце этого года. - Ю.П.

Geoff Crammond's Grand Prix 4 - официальная игра первой Формулы



В славном сити Лондоне была устроена большая шумиха по поводу того, что впервые игра столь знаменитого и признанного сериала выстрелит в июне текущего года не только на PC, но и новейшей консоли (имеется в виду Xbox). Geoff Crammond's Grand Prix 4 продолжает весьма успешное дело, ее предшественницы разошлись с полок магазинов в количестве свыше 2 миллионов экземпляров.

Критика всегда была благосклонная к тайтлам Grand Prix, последняя на данный момент Grand Prix 3 была названа PC Gamer'ом "произведением искусства". Все это не на пустом месте, сериал отличается повышенным вниманием к деталям, феноменальной проработкой физических моделей и реалистичным AI. Разработка последней части ведется с учетом полученной официальной лицензии Чемпионата первой формулы 2001 года (это значит, что мы вновь сможем окунуться в прошлогодний Чемпионат со всеми его трассами, командами и пилотами).

Разработкой игры занимается внутреннее подразделение Infogrames, студия в английском городе Чиппенхеме (Chippenham), которая заручилась поддержкой геймгуру Geoff Crammond (у которого под началом имеется собственная компания разработчик - Simergy).

Если верить этой команде, то:

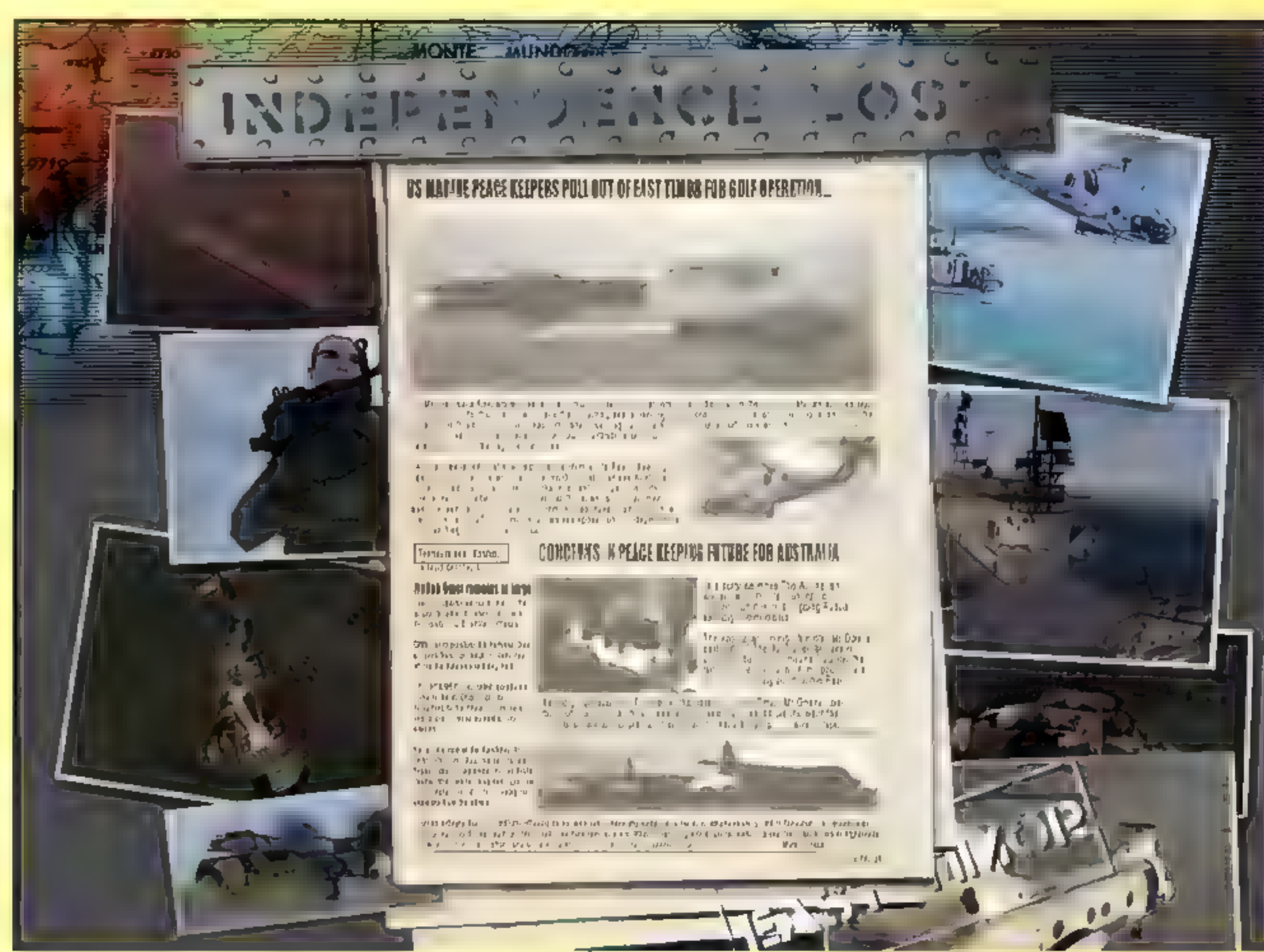
- будет достигнут новый уровень в плане реализма и играбельности;
- игра будет настолько близка по ощущениям к реальным гонкам, насколько это возможно в принципе.

Для воплощения этих фишек разработан свеженький движок, в котором учтены новейшие данные по физике болидов и тщательно перенесенные в игру трассы. Обещаны мультиплеер, улучшенные звук/музыка, а также выполненные в технологии моушен-кепчур действия команд обслуживания на пит-стопах. - HWNN

Bohemia Interactive раскрывает карты

Создатели Operation Flashpoint официально заявили о том, что помимо специального тренажера для американских военных VBS (Virtual Battlefield System) они еще трудятся над новым проектом в жанре combat simulation под названием Independence Lost. В отличие от стори-лайн лучшего комбатсима прошлого года на этот раз сюжет игры является вольной фантазией разработчиков на тему разразившегося в декабре 1975 года вооруженного конфликта между Индонезией и Португалией за восточную часть острова Тимор.

Будет уместно напомнить, что до 1975 года Восточный Тимор являлся частью Португалии, но пришедшее к власти в 1974 году



демократическое правительство Португалии официально предоставило независимость всем своим колониям. Индонезия в декабре 1975 года ввела в Восточный Тимор войска и объявила эту территорию своей двадцать седьмой провинцией.

Действия в Independence Lost будут разворачиваться в наши дни. Пока что точно не ясно, из-за какой искорки ненависти зано-

Итальянская полиция борется с виртуальной Mafia



Видать не слишком хороши успехи итальянского правосудия в борьбе с реальной Коза-Нострой. Или же они знают чего-нибудь такое, о чем мы даже догадываться не собираемся. Иначе с чего бы это они вдруг начали суетиться по поводу игрушки, сюжет которой разворачивается на далекой заокеанской американщине? Испугались за потомков нелегальных итальянских эмигрантов? Как бы то ни было, но история о водителе такси, которому "не повезло" стать шофером мафиозного босса с неплохими перспективами продвижения к верхним ступенькам внутримафиозной лестницы, шибко не нравится президенту антимафиозного отдела итальянской полиции Роберто Центара. Тем более что в итальянском варианте коробку игры украшает надпись "Инструкция для желающих стать мафиози".

Судя по всему, Центара не играет в компьютерные игры. И даже не отличает их от реальных игр на свежем воздухе с мячом, шайбой, бейсбольной битой, автоматом Томпсона и т.д. Ибо он так и заявил в интервью газете Il Giornale, цитируя рекламный коробочный баннер: "Я сделаю все, чтобы продажа игры в Италии была запрещена. Ведь это настоящая инструкция для желающих стать мафиози".

Его полностью поддерживает бывший министр местных внутренних дел Карло Таормина: "Когда дело касается мафии, никто не будет воспринимать ЭТО как игру. Есть вещи, с которыми не шутят".

Впрочем, представители дистрибутора "Мафии" в Италии, Cidiverte, считают, что имеет место быть неадекватная реакция. Пьетро Ваго (глава Cidiverte) выразился по этому поводу следующим образом: "Эта игра адресована взрослой аудитории, которая вполне способна отличить реальность от вымысла. Нам кажется, что политики переигрывают".

Такой вот национальный колорит получается. В той же Великобритании, где репиз "Мафии" должен состояться в марте, местный дистрибутор Take 2 не испытывает никакого давления со стороны властей и вообще кого бы то ни было. - HWNN

ЖУ, ПОТОПАЙ!

НОВЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ ЛЮБИМЫХ ГЕРОЕВ!

Выпуск 1

Выпуск 2

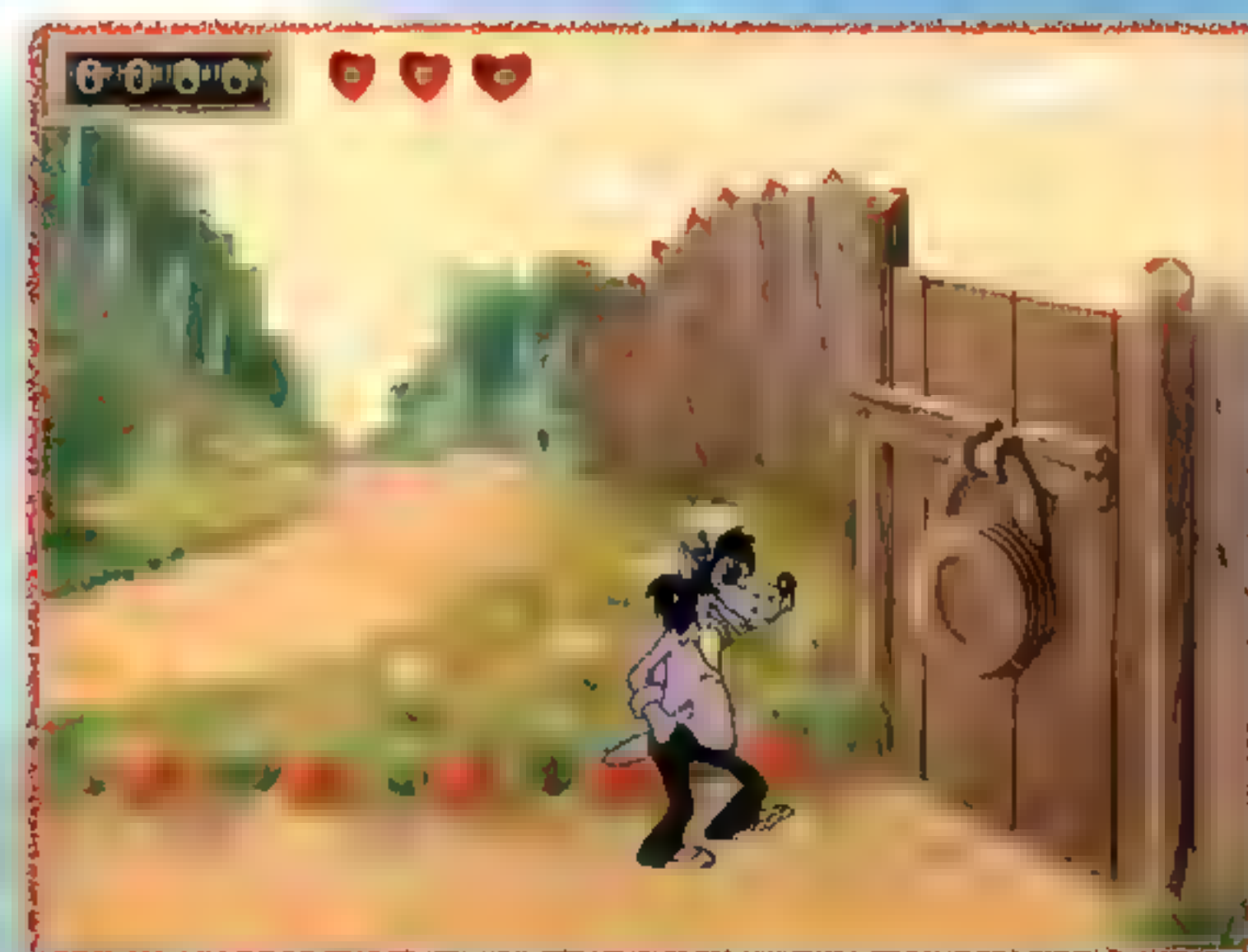
ПОГОНЯ

Веселая бесшабашная аркада
Помоги Волку отомстить
Одолей Монстрозайца



КРУГЛЫЙ СЧЕТ

Занимательная логическая игра
Необычный подход к известному сюжету
Понравится и взрослым и детям



во разгорится пламя войны. Зато точно известно, что в конфликт обязательно вмешаются войска ООН, которые в кратчайшие сроки после начала боевых действий отправят, как это модно нынче говорить, "ограниченный контингент" своих военно-морских сил (палубная авиация, воздушные десантники и высадка морской пехоты при поддержке бронетанковых частей прилагаются) в зону вспыхнувшего конфликта. — В.Ч.

ГТА4 - реальность!



Пресс-служба издательства Take 2 Interactive обмолвилось о том, что через некоторое время фанатам симулятора угонщика Grand Theft Auto следует ждать четвертую часть игры. Уже известно название, под которым игра появится в продаже - Grand Theft Auto: Miami. Никаких особых подробностей относительно Grand Theft Auto: Miami не сообщается, однако Take 2 Interactive дала понять, что первыми игру увидят счастливые обладатели игровых консолей Sony PlayStation 2. Тут уж ничего не поделаешь, такова корпоративная политика. Судя по всему, базой для GTA4 послужит модернизированный движок третьей части игры. Что ж, PC'шники снова оказываются, что называется, в пролете. Остается утешать себя мыслью, что уже скоро появится GTA3, выкат состоится шестнадцатого апреля. — Ю.П.

Мистер Мускул



Компания Silver Fish Studios анонсировала исторические гонки Muscle Car II: American Spirit. Как видно из названия, игра посвящена особому типу легковушек, так называемым "маскл-карам". Muscle Cars - это семейство автомобилей, мода на которые пошла в США примерно в середине 60-х - в начале 70-х годов прошлого века. В качестве основных особенностей машин можно выделить уникальный дизайн при впечатляющих габаритах (пять-шесть метров длины и около двух метров ширины), гигантские объемы двигателей (6-7 литров, четырехкамерные карбюраторы и огромная мощность примерно в 300-400 лошадиных сил) и "валяжные" подвески.

Разразившийся в начале 70-х годов всемирный нефтяной кризис поставил жирный крест на подобных монстрах хайвеев. Самыми популярными моделями того времени принято считать

Бета Warcraft 3 - проблемы Blizzard Entertainment



Как известно, Blizzard отобрала пять тысяч человек для проведения закрытого бета-теста Warcraft 3: Reign of Chaos. Так вот, в связи с последними событиями этот самый закрытый бета-тест можно переименовать в открытый. Дело в том, что вся защита беты состояла в CD-ключе, который был разослан бета-тестерам по почте. В середине февраля один из этих тестеров (имя негодника история не сохранила) поделился бетой Warcraft 3 со всем миром. Когда Blizzard спохватилась, было уже поздно: предпринимаемые компанией меры по устраниению "нелегалов" парируются периодически появляющимися крэками, борьба идет с переменным успехом. В конце февраля Blizzard приняла решительные меры, отключив ряд аккаунтов. Ответ был адекватным - Battle.net подвергся взлому, после чего "нелегалы" на некоторое время получили возможность играть на серверах Blizzard. Ситуация усугубляется тем, что периодически возникают "левые" игровые сервера Warcraft 3, бороться с которыми Blizzard попросту не успевает. Кроме того, существуют крэки, позволяющие эмулировать режим Single Player. — Ю.П.

AM Javelin, Chevy Camaro, Dodge Charger, Ford Torino, легендарный Ford Mustang, Pontiac GTO и Plymouth Barracuda.

Разработчики обещают создать новый графический движок (судя по скриншотам, под словом "новый" сотрудники Silver Fish Studios понимают уровень третьего NFS, появившегося в бородачтом 1998 году), несколько десятков трасс и игровых персонажей. В роли издателя выступит компания Global Star Software. Релиз состоится в октябрь-ноябре 2002 года. — В.Ч.

Галантные рыцари и тупые коровы в RTS/RPG KnightShift



Разработкой этой помеси стратегии с ролевушкой занимается студия Reality Pump Studios, являющаяся подразделением компании ZUXXEZ Entertainment. Это не первый проект умельцев, на игровом рынке они уже успели прилично сверкнуть серией Earth 2150. Игра базируется на новеньком с иголки движке Earth-III, который позволяет добиться "невиданной прежде детализации" благодаря использованию всяческих тонких математических механизмов типа кривых Безье и скелетной системы. В результате должен получиться трехмерный мир, который будет выглядеть так классно, словно его предварительно отрендели. В центре игрового сюжета очень прикольные галантные рыцари и еще более прикольные тупые коровы, помещенные авторами в устойчивый фэнтезийный мир, полный летающих

AMD - спонсор команды Ferrari в гонках Formula 1



Компания Ferrari заключила спонсорское соглашение на сезоны 2002-2003 с компанией AMD, логотип которой теперь красуется рядом с задним колесом красно-белого болида. AMD подписалась оказывать всяческое содействие гоночной команде во всем, что касается использования компьютерных технологий. Основное направление спонсорской помощи - организация обработки информации, поступающей в процессе тестирования узлов автомобиля. - HWNN

ведьм, темных жрецов, гигантов и т.п. Даже одинокому дракону местечко сыскалось.

Каждый герой игры будет наделен ярким характером и специфическим стилем общения с окружающими, что по замыслу разработчиков, должно поспособствовать более глубокому погружению юзера в игровую среду.

Релиз ожидаем в сентябре текущего года. - HWNN

Red Faction 2: для нас чуть позже

Фирма Volition объявила о том, что ее сотрудники приступили к созданию Red Faction 2. За основу будет взят знакомый нам по первой части марсианской саги движок Geo-Mod, который, естественно, в ближайшее время претерпит ряд существенных изменений. Как и в прошлый раз, игру будет издавать компания THQ, отштамповавшая осенью прошлого года более одного миллиона копий Red Faction, как для PC, так и для PS2. Кстати, о приставках. Изначально Red Faction 2 разрабатывается для второй Соньки, после чего дело дойдет и до персонального компьютера. Официальная презентация игры состоится на E3 этого года, а релиз - в декабре. Появление новых приключений шахтера Паркера на PC запланировано на начало весны 2003 года. - В.Ч.

Тусооп юрского периода



Как известно, в числе "добавочных" зверей для экономической стратегии Tussock встречались такие милые существа как йети. В Microsoft решили продвинуть эту идею, в результате чего началась работа над аддоном Zoo Tussock: Dinosaur Digs.

Фичи:

- более 20 очаровательных и внушающих страх существ, включая тиранозавра, велоцератора и саблезубого тигра;
- новые строительные материалы и аттракционы на доисто-

рическую тему, которые позволят украсить ваш зверинец;

- новые штатные сотрудники;
- шесть новых сценариев.

Появление "доисторического" аддона намечено на май этого года. - Serge

Симулятор казино

Компания Sierra Entertainment анонсировала разработку Casino Empire. Эта экономическая стратегия явно придется по душе фанатам Casino Tycoon. Вот что сообщил продюсер игры, Steve Beinners: "Нам удалось передать суть Лас-Вегаса, начиная с масштаба величественных зданий и заканчивая видами и звуками которые вы можете наблюдать в реальном казино". Релиз игры намечен на осень 2002 года. - Serge

Виртуальная фотоохота за знаменитостями стартует в 2003 году



Обитает в Венгрии команда разработчиков Philos Laboratories. Не так давно у отечественных и не только юзеров была возможность оценить ее способности на примере игрушки Escape From Alcatraz. Никакая игрушка получилась. Ждали что-то типа вторых командосов, а получили пшик. При этом вера основного паблишера CDV в возможности Philos сильно не поколебалась, подтверждением тому служит контракт, по которому CDV собирается в мае этого года опубликовать Imperium Galactica III.

Но, как сегодня выяснилось, еще один проект Philos находится на стадии вызревания - первая игра в серии Snapshot! под названием Snapshot! - Paparazzi.

Паппарази - весьма специфическая разновидность фоторепортеров, основное занятие которых состоит в добывании фотографий, на которых запечатлены сцены личной жизни всевозможных "неприкасаемых": знаменитостей, политиков и прочих общественных фигур. При этом деньги для них вторичны, на первое место они ставят профессиональную репутацию и удачно пойманную в объектив человеческую натуру.

Такие фотографии поставляют таблоидам кадры с голыми кинозвездами, пьяными министрами здравоохранения, дерущихся в стрипбаре шоуменами и т.п. Издания, напичканные скандальными материалами, пользуются огромным спросом во всем мире. Зачастую раздобыть откровенный снимок ничуть не легче, чем вернуть армейскую десантную операцию на пляже соседней державы.

Именно в роль такого безбашенного спеца по горячим кадрам вам предлагает вжиться Philos в Snapshot! - Paparazzi. Разработчики обещают интригующий сюжет, по ходу которого герою придется побегать с камерой за знаменитостями вымышленного мира, продавая полученные кадры соответствующим представителям желтой прессы. Процесс приправлен изрядной долей саркастического юмора.

Чем круче пойманная в объектив жертва, чем глобальнее получившийся скандал и больше тираж раскрутившего "тему" таблоида - тем больше денег капнет на счет героя. А уж потратить средства с умом можно элементарно: в магазинах вас ждут продвинутые камеры, телеобъективы, вспышки. Да и "наводочная" информация тоже денег стоит.

Для пущего реализма в игре предусмотрено два режима ка-

меры: большая часть процесса отслеживается "сверху+сбоку", но в моменты нажатия на кнопку фотоспуска вы будете смотреть на мир через видоискатель.

Естественно, ваши "цели" будут пытаться устроить наглому фотографу всевозможные пакости: у них наготове ловушки, сирены предупреждения, охранники, злые собачки и прочие сюрпризы. В момент обнаружения/преследования может пострадать не только ваше драгоценное здоровье, но и дорогостоящая аппаратура. А то и в полицейский участок можно угодить.

Как видите, идея игрушки весьма хороша. Давно не было ничего такого, наверное, со времен рисованных приключений потаскушки Лулы. Не исключено, что стиль графики для потенциального шедевра был позаимствован именно у бестселлера CDV. - HWNN

Первый проект Deep Shadows



Появилась информация относительно игры Xenus - дебютной работы украинской фирмы Deep Shadows. Как и следовало ожидать, первый самостоятельный проект Deep Shadows (костяк команды составляют создатели тактического шутера Venom), как и их предыдущая игра, оказался Combat Sim'ом. Базой для игры служит движок Vital Engine 2.0, позволяющий создавать огромные по площади уровни, при этом игровые модели обладают очень неплохой детализацией. Сюжетная линия пока что покрыта завесой тайны, однако уже известно, что действие развернется в Колумбии, не исключено, что воевать мы будем с наркомафией. - Ю.П.

Дави на газ!



Компания Hoplite Research анонсировала гоночный проект с весьма длинным названием USAR Hooters ProCup Racing. Состязания будут проходить в США и Канаде на 23 овальных треках (самые популярные из них: Jennerstown Speedway, USA International Speedway, Peach State Speedway, Hickory Motor Speedway, Five Flags Speedway и знаменитый Indianapolis Raceway Park). Игроку предоставят на выбор четыре десятка современных легковых автомобилей, причем разделять машины на всевозможные классы разработчики не собираются. Все лошадики класса USAR имеют примерно одинаковый вес и мотор мощностью в 550 лошадиных сил. Обещан режим карьеры и детально проработанная многопользовательская игра, с одновременной поддержкой до 16 виртуальных водителей. Дата выхода USAR Hooters ProCup Racing назначена на май этого года. - В.Ч.

Новости компаний

Interplay продолжает сдавать позиции?



Начало этого года сложилось для Interplay, мягко говоря, не лучшим образом. Для начала - 25 января - компания сообщила, что ей не светит издавать Neverwinter Nights, разработку которой заканчивает

BioWare. Кусок пирога перехватила Infogrames. Подробностей никаких.

28 января руководство Советом Директоров компании перешло к президенту Interplay - Herve Caen. Таким образом местные позиции Titus Software Corporation еще более укрепились (именно Herve Caen основал саму Titus еще в 1985 году. Сместил же он на посту председателя ветерана Interplay - Brian Fargo). После "переворота" Herve Caen сказал, что он "желает Брайану успехов во всех его будущих начинаниях; сам же он очень рад возможности тесного сотрудничества со столь классной командой, которую он поведет в новом направлении. Совместными усилиями они обеспечат будущее компании, сохранив приверженность к выпуску передовых продуктов для PC и современных консольных платформ". Хотелось бы верить, что все у него получится. Хотя непонятно, чем старое направление было плохо.

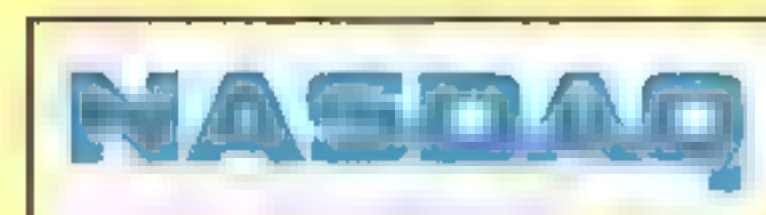
Но на этом история не закончилась. Вскоре французское руководство Interplay сообщило, что не исключено, что оно подаст на Фарго в суд. В качестве причины было выдвинуто утверждение, что Брайан не только пренебрегал своими функциональными обязанностями, но и агитировал сотрудников компании уйти вместе с ним в некую третью фирму.

"Все это просто возмутительно", - заявил Tom Salinger, адвокат фирмы Rutan & Tucker, которая представляет интересы Фарго. - "Это не более чем выдумки".

В своем письме в связи с увольнением Фарго сообщил, что представители Titus "эффективно освободили его от выполнения обязанностей", а также препятствовали осуществлять аудиторские проверки европейского дистрибуторского отделения компании (оно также подконтрольно Titus'y).

Будем ждать дальнейшего развития событий. - HWNN

NASDAQ шутить не собирается



Еще одна новость, связанная с Interplay. Как сообщает пресс-служба всемирно известной фондовой биржи NASDAQ, четырнадцатого февраля ее представители уведомили руководство Interplay о том, что компания оказалась на грани "вылета" с торгов. Все дело в том, что уже целый месяц общая стоимость акций компании находится ниже допустимой отметки в пятнадцать миллионов долларов.

Как сообщается, NASDAQ предоставила Interplay срок до пятнадцатого мая, чтобы компания смогла разобраться со своими финансовыми проблемами. В случае если ситуация не изменится, Interplay благополучно исчезнет с торгов. - Ю.П.

Что в имени моем

19 февраля Sierra On-Line сменила название на Sierra Entertainment, Inc. Как считает ее руководство, новое имя компании, являющейся дочерней фирмой Vivendi Universal Publishing, отражает ее приверженность к разработке развлекательных продуктов в широком диапазоне - как для PC, так и для приставок нового поколения. - Serge

Electronic Arts: на финансовом коне



Компания Electronic Arts обнародовала результаты финансовой деятельности за три последних месяца предыдущего года. В сравнении с тем же периодом 2000 года доходы выросли на 30%, прибыль же - на все 50%. Столь высоким показателям EA обязана прежде всего успешной продажей игр о Гарри Поттере и непрекращающимся выдаванием франчайзинга The Sims. Свою лепту также внес рост присутствия компании на рынках Европы и Дальнего Востока. Все это в совокупности позволило EA удержать мировое лидерство в игровой индустрии.

Исполнительный директор EA Ларри Пробст высказался по этому поводу следующим образом: "У нас прекрасные позиции, позволяющие нарастить наш успех в течение нескольких ближайших лет. В течение 2001 года мы были самым плодовитым паблишером для консолей следующего поколения, выпустив 17 игр для PlayStation 2, 6 для Xbox и 3 для Nintendo GameCube. По информации независимого источника нам принадлежало 27% от числа всех проданных игр для Playstation 2 на территории североамериканского континента в 2001 году. В декабре прошлого года мы лидировали по продажам для

ЛОРДЫ ВОЙНЫ

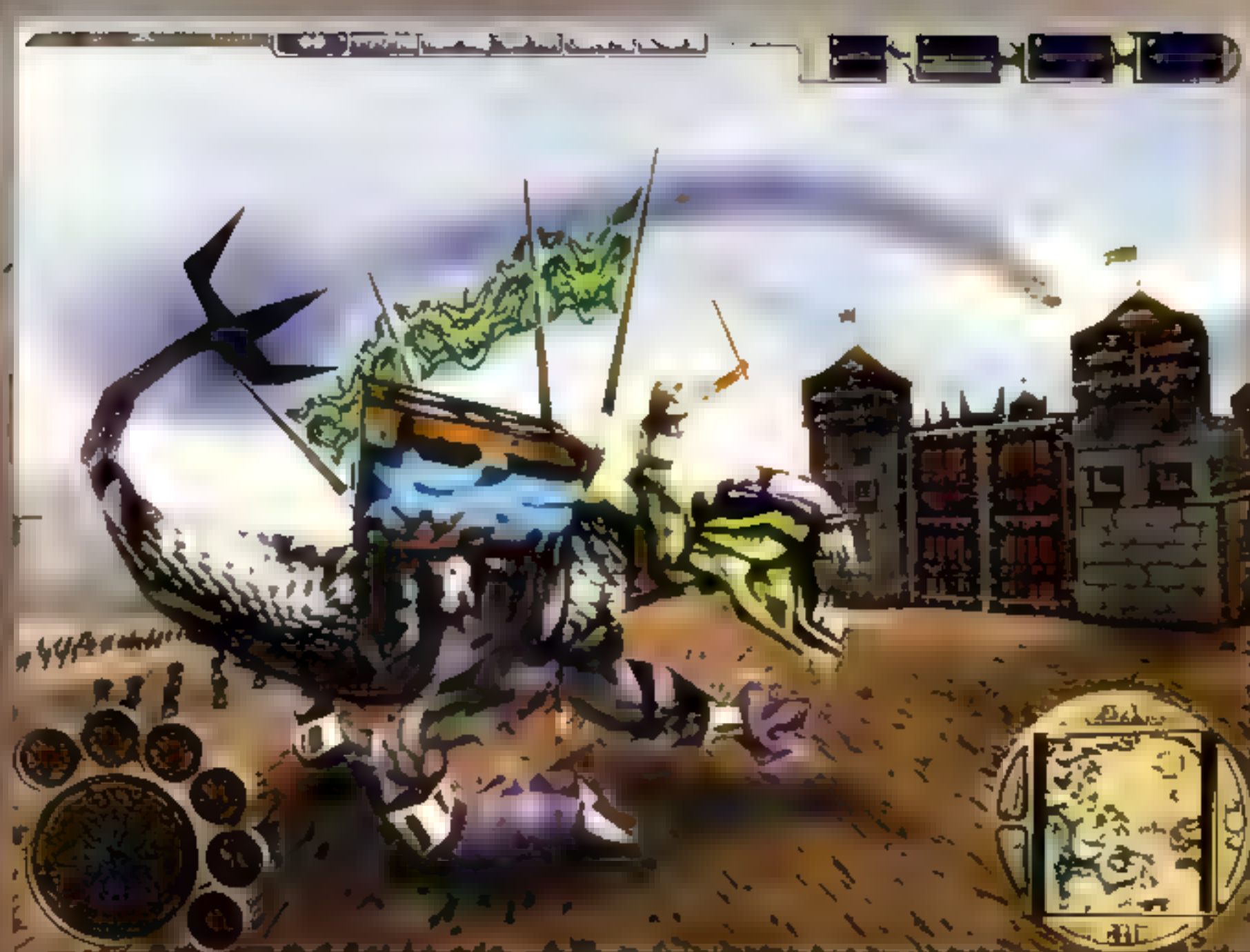
WARRIOR KINGS

- 180 заданий на 9 картах в режиме одиночной игры
- Баталии на открытых пространствах и в городах
- Огромное число персонажей с различными боевыми характеристиками
- Различные уровни сложности
- Реалистичная трехмерная графика
- Интуитивно понятное управление
- Игра по локальной сети и через Интернет (до 9 человек)

Системные требования

Операционная система Microsoft® Windows® 95/98/NT
процессор Pentium® 350 МГц, 128 МБ оперативной памяти,
DirectTMX® 8.0, совместимый с Direct 3D, 3D-адаптер с 16 МБ
оперативной памяти, 4-скоростное устройство для чтения
DVD-дисков. 256 МБ свободного места на жестком диске.

Добро пожаловать в мир коварных интриг и жестоких сражений! В вашем распоряжении - огромное войско и широчайшие возможности в выборе тактических моделей ведения боя. События разворачиваются в реальном времени, а разные режимы камеры позволяют выбрать наилучшую точку обзора. Киньте вызов лордам войны, сразитесь за право владеть королевством!



developed by



published by



По всем вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14. Заказ дисков по телефону (095) 745-01-14
E-mail: zakaz-ed@media2000.ru
Доставка по Москве - БЕСПЛАТНО!
Поддержка для зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52. E-mail: support@media2000.ru

ИЗДАТЕЛЬСТВО
Media2000



© Microids. All right reserved. © Blackcactus. Author and Game designer. Copyright Warrior Kings © 2001 Black Cactus, Microids. All Rights Reserved.
Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на издание на территории России и СНГ принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России и СНГ принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".

Xbox и Nintendo GameCube. Среди проданных игр для PC в прошлом календарном году наши составили 22%, причем в их число вошли четыре из пяти лучших тайтлов.

Оценивая ближайшие перспективы, EA также полна оптимизма: готовятся несколько свежих игрушек для всех новейших консолей про все того же Гарри Поттера, весьма хорошо продается Medal of Honor: Allied Assault, да и очередной сим-совый адд-он не за горами.

А там подоспеет Рождество с приуроченной премьерой второго фильма из серии The Lord Of The Rings. Отличное время для релизов соответствующих игрушек на еще одну беспроектную тему. - HWNN

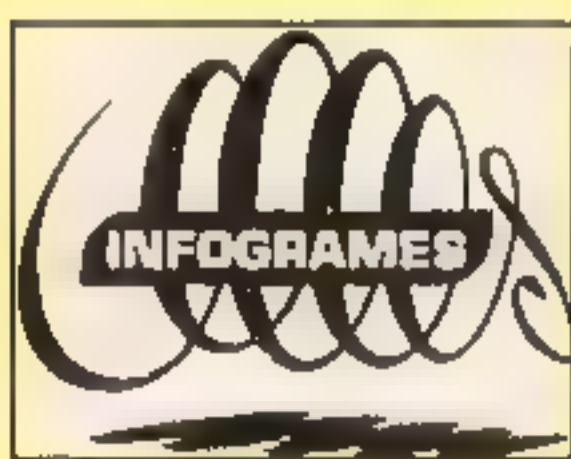
Dynamix умер. Да здравствует Tesseract Games Incorporated!



Полку игроделательных компаний, основанных бывшими сотрудниками Dynamix, прибыло. К Garage Games, Pipeworks и Buzz Monkey Software прибавилась Tesseract Games Incorporated. Причем свою первую игру новая компания намерена релизить самостоятельно уже в конце этого года (они трудятся над ней

уже шесть месяцев). Ее название и фиши мы узнаем в следующем месяце; пока же известно, что это будет онлайн-смесь RTS и FPS, реализованная на движке Alchemy от Intrinsic Graphics. Президентом новой компании стала Kelly Asay, кроме нее в TGI трудятся еще семеро бывших дайнемиксовцев. Ранее все они принимали участие в разработке Tribes, Tribes2, Mini Golf Maniacs и Trophy Hunting 5. В марте должен заработать полноценный сайт новой игрушки. - HWNN

Софтверный бизнес Hasbro полностью куплен Infogrames



Первоначальная договоренность была достигнута еще в декабре 2000 года. Infogrames должна была приобрести 100% простых акций Hasbro Interactive и домен Games.com за 100 миллионов долларов (95 миллионов в виде 4.521.405 акций Infogrames и пяти миллионов наличкой). В договоре также было обусловлено получение определенного дохода Hasbro (пропорционально объемам продаж лицензированных тайтлов).

При этом Infogrames получила:

- бренд MICROPROSE и соответствующие игры: CIVILIZATION, FALCON, ROLLER COASTER TYCOON (в то время - бестселлер на территории США);
- легендарное имя ATARI и связанные с ним тайтлы: CENTIPEDE, MISSILE COMMAND и знаменитый PONG, с которого началась революция в видеоиграх;
- эксклюзивное право разрабатывать и выпускать игры, основанные на принадлежащих Hasbro, Inc. настольных играх: MONOPOLY, SCRABBLE (только в США), CLUE, RISK и BOGGLE, а также выпускать интерактивные версии детских игрушек - MR. POTATO HEAD, TONKA TRUCKS, ACTION MAN, MY LITTLE PONY и CANDYLAND.

И только лишь в конце января состоялся окончательный расчет по упомянутой выше сделке. При этом Infogrames заплатила существенно меньшую сумму, чем оговаривалось в 2000 году: Hasbro получила 2.977.945 акций Infogrames Entertainment, 1.000.000\$ наличными и гарантию на продажу Hasbro полутора миллионов акций Infogrames. Причиной занижения цены сделки послужил перерасчет реальной стоимости приобретаемых активов. Также Hasbro Inc. гарантировало Infogrames преимущественное право на приобретение 50% принадлежащих ей акций Infogrames. - HWNN

Microsoft проникает в кинобизнес

Нет, Билл Гейтс не собирается снимать продолжение фильмов про Гарри Поттера или Фродо Бэггинса. Тем не ме-

нее, очередное проявление предприимчивости Microsoft может привести к небольшому перевороту в процессе демонстрации фильмов в кинотеатрах. Дайв Фестер, возглавляющий подразделение Microsoft с незамысловатым названием Windows Digital Media Division, на конференции Digital Media Summit, которая прошла в начале февраля в Лос-Анджелесе, обрисовал ситуацию следующим образом.

Microsoft уже в течение нескольких лет проводит исследования, направленные на применение цифровых методов обработки информации в кинобизнесе и телевидении. Никогда у потребителей еще не было столько возможностей по просмотру фильмов, и количество этих возможностей непрерывно возрастает. Помимо сидения в кинотеатрах люди могут смотреть фильмы с помощью видео- и DVD-проигрывателей, подключенных к Сети PC, ноутбуков, домашних кинотеатров, на недавно появившихся PocketPC и даже на устройствах с еще меньшими габаритами.

К Сети сейчас подключено огромное количество персоналок, многие из них - посредством широкополосных каналов. Пришло время применить новые механизмы и платформы в сфере цифрового распространения информации. Microsoft готовит новые технологии для трех основных направлений: Интернет, физических носителей типа DVD и CD и кинотеатров нового поколения.

Первая проба потокового видео размером с почтовую марку в свое время была широким шагом вперед. Технология второго поколения, которая используется сейчас, предлагает улучшенное видео и аудио плюс определенные достижения в области управления цифровыми правами (DRM, digital rights management). В настоящее же время пришла пора воспользоваться возможностями, предоставляемыми современными каналами связи. В качестве примера потоковой доставки информации третьего поколения Фестер назвал технологию Windows Media под кодовым названием Corona, которая позволяет получить отличную полноэкранную картинку, по качеству не уступающую DVD, в сопровождении звука Surround Sound 5.1.

Также Фестер продемонстрировал на конференции потоковую технологию FastStream, которая обходится без использования буфера.

Благодаря достижениям науки скоро можно будет записывать на один DVD-носитель 3-4 фильма, например, все четыре части того же "Крестного Отца". Или же разместить на том же DVD порядка 600 музыкальных альбомов.

Но самые заметные изменения придут в кинотеатры, в которых также начнут использовать технологии потоковой передачи видеoinформации. При этом исчезнет старение копий в процессе эксплуатации, появится возможность демонстрировать в кинотеатрах отличные от фильмов программы, те же концерты, например.

Информация Фестера скоро должна быть подкреплена демонстрацией новой технологии: в марте в кинотеатры Далласа и Сиэтла будет передан с помощью Windows Media первый полнометражный фильм Wendigo. Естественно, перестройка в кинотеатрах потребует времени и немалых капиталовложений, груз которых собираются разделить с Microsoft множеством компаний, среди которых Disney, Universal и New Line. - HWNN

Железные новости

nVidia анонсировала GeForce 4

Шестого февраля компания nVidia, как и было обещано, анонсировала линейку видеокарт семейства GeForce 4:

GeForce4 Ti 4600

GPU:GeForce 4;
Частота ядра:300 MHz;
Частота памяти:325 (650) MHz;
Объем/тип видеопамяти:128 MB DDR SDRAM;
Цена:\$399.

GeForce4 Ti 4400

GPU:GeForce 4;
Частота ядра:275 MHz;
Частота памяти:325 (650) MHz;

Объем/тип видеопамяти:128 MB DDR SDRAM;
Цена:\$299.

GeForce4 MX 460

GPU:GeForce 4MX;
Частота ядра:300 MHz;
Частота памяти:275 (550) MHz;
Объем/тип видеопамяти:64 MB DDR SDRAM;
Цена:\$179.

GeForce4 MX 440

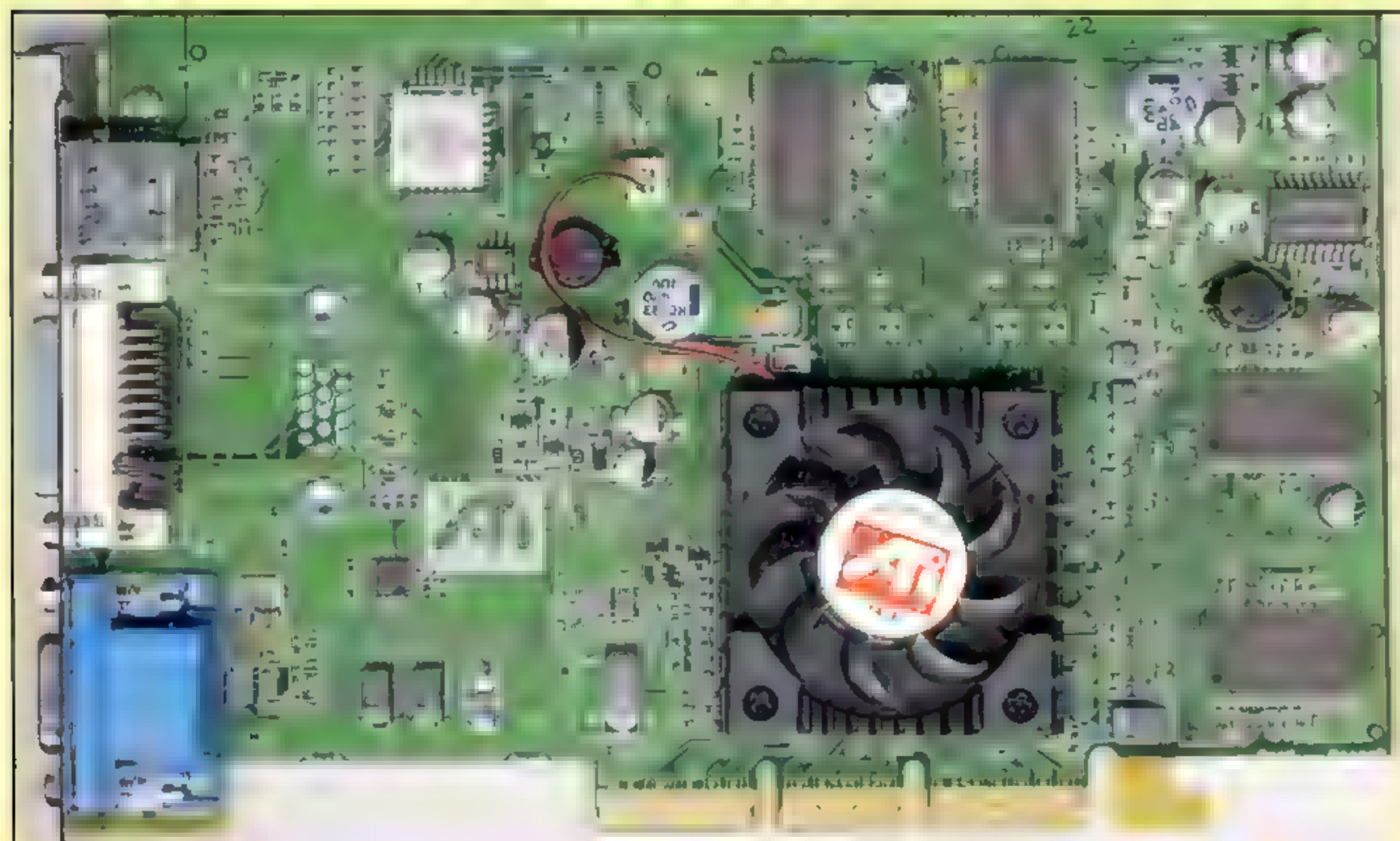
GPU:GeForce 4MX;
Частота ядра:275 MHz;
Частота памяти:200 (400) MHz;
Объем/тип видеопамяти:64 MB DDR SDRAM;
Цена:\$150.

GeForce4 MX 420

GPU:GeForce 4MX;
Частота ядра:250 MHz;
Частота памяти:166 MHz;
Объем/тип видеопамяти:64 MB SDRAM;
Цена:\$99.

Как и следовало ожидать, GeForce 4 является своеобразной эволюцией GeForce 3. Таким образом, повторяется ситуация с GeForce 2GTS, которая была модернизированным вариантом GeForce 256. Проблема в том, что к моменту выхода GeForce 2 GTS у nVidia не было реальных конкурентов (Voodoo 4 и 5 оказались лебединой песней 3dfx), сейчас же ситуация совершенно иная. Кроме того, Джон Кармак, главный программист id Software, недавно сделал заявление, которое грозит очень неприятными последствиями для новой линейки видеокарт nVidia. Смысл его заявления предельно ясен - GeForce 4MX не подходит для нормальной игры в Doom III: "I expected GF4 to be the speed bumped GF3, but calling the NV17 GF4-MX really sucks." - Ю.П.

Выпуск Radeon 7200/7500 прекращен



Стало известно, что компания ATi прекратила производство видеокарт семейства Radeon 7200/7500. Это сокращение пока что не коснулось видеокарт семейства All-In-Wonder, но прекращение их производства также не за горами.

Если пользоваться терминологией nVidia, то данное семейство можно было называть Radeon/Radeon Ti. За время своего существования видеокарты данного семейства успели стать "народными" - их цена была не выше, чем у GeForce 2 GTS/Ti, при этом производительность Radeon 7500 была выше, чем у GeForce 2 Ti.

Причина прекращения производства Radeon 7200/7500 очевидна - ATi готовит замену своей low-end линейке. Известен и "наследник": резкое снижение (до \$150) цены на Radeon 8500 LE говорит о многом, прежде всего о том, что ATi собирается противопоставить nVidia на low-end рынке более совершенную, чем GeForce 4MX, видеокарту. - Ю.П.

Любишь играть с Force Feedback джойстиком? Готовься...

Лондонские врачи заявили, что на упаковке вибрирующих компьютерных устройств должно при-



существовать предупреждение о вреде, который они могут причинить владельцу.

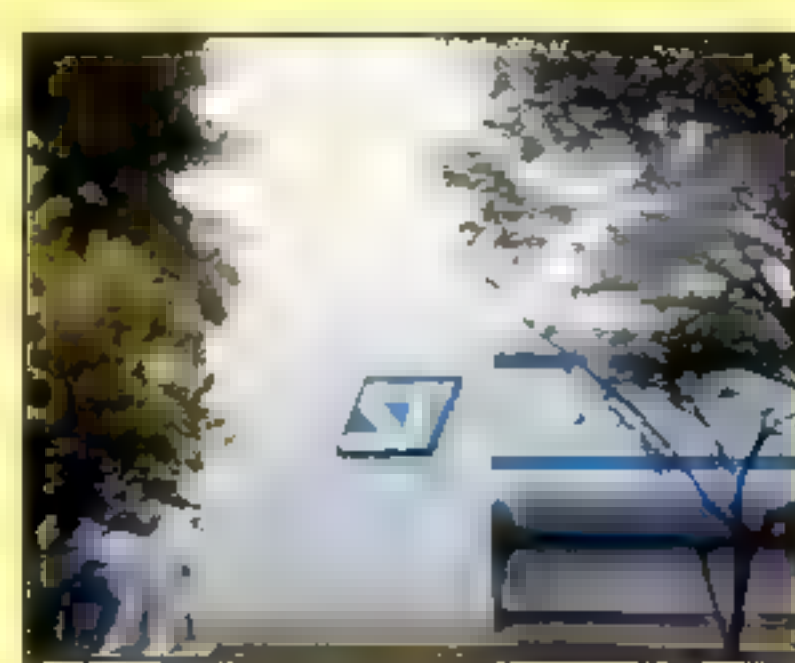
Доктор Гевин Клери из лондонской детской больницы Great Ormond Street Children's Hospital сказал: "Мы считаем, что в связи с тем, что все больше детей играют с использованием подобных устройств, на упаковке последних должно быть напечатано предупреждение о потенциальном вреде здоровью".

Клери и его коллеги отправили письмо с соответствующим требованием в Британский медицинский журнал (British Medical Journal) после того, как у пятнадцатилетнего мальчика были выявлены симптомы, сходные с теми, что возникают у рабочих, которые постоянно используют тяжелые вибрирующие инструменты.

В 1995 этот синдром (Hand-arm Vibration Syndrome) был признан профессиональным заболеванием, т.е. продлевшие такую болячку получают больничный и прочие предусмотренные законом компенсации.

Главный же герой нашей истории, подросток, заполучил боль и опухлость передних конечностей после ежедневных игр с джойстиком в течение не менее 7 часов. "Семь часов значительно превышают рекомендованную производителем продолжительность игры, но мы должны признать, что этот случай не является исключением", - отметил все тот же Клери. - HWNN

STMicroelectronics уходит



На тихом кладбище видеокарт появилась новая могилка, на надгробном камне которой просматривается логотип STMicroelectronics. Нет, компания не обанкротилась, она всего лишь уходит с рынка графических адаптеров. Однако от этого легче на душе не становится.

Крупных компаний, выпускающих графические процессоры для настольных систем, остается всего четыре: nVidia, ATi, Intel и VIA. Последние две компании к тому же выпускают чипы лишь для встроенных систем, так что реально на рынке остаются лишь nVidia и ATi. Учитывая, что эти компании ведут сейчас ожесточенную борьбу, нельзя исключать того, что в результате мы получим на свои головы монополиста, а это самое страшное, что можно представить.

Впрочем, не все так печально: STMicroelectronics сейчас ищет покупателя своих разработок по графическим чипам. Кто знает, может, мы еще увидим Kyro III? - Ю.П.

nVidia выбрала Conflict: Desert Storm для демонстрации GeForce 4



Интересное заявление сделала компания nVidia. Дело в том, что в качестве демонстратора возможностей новой видеокарты GeForce 4 ею был выбран... Conflict: Desert Storm,

тактический шутер SCi Entertainment. Как заявила nVidia, на официальном сайте компании будет выложена неинтерактивная демо-версия Conflict: Desert Storm. Помимо этой игры, на сайте nVidia будут выложены демонстрационные версии еще нескольких пока не названных продуктов.

Честно говоря, подобный выбор nVidia несколько удивляет: в графическом плане Conflict: Desert Storm ничего революционного не представляет, более того, эта игра многоплатформенная (планируются версии для X-Box и PlayStation 2), а нынешние возможности PC превышают аналогичные показатели современных игровых консолей.

Что же касается главного конкурента nVidia, канадской ATi, то здесь ситуация достаточно интересная. Дело в том, что одним из "демонстраторов" технологий RadeOn 8500 является российский космосим Homeplanet. Вот тут ничего удивительного нет - Homeplanet является первой игрой, заранее "затачивавшейся" под TRUFORM, один из технологических коньков Radeon 8500. - Ю.П.

Основатель компании Intel награжден премией Бауэра



Гордон Мур, один из основателей корпорации Intel, автор знаменитого закона Мура, ныне занимающий пост почетного председателя совета директоров корпорации, удостоился медали Бауэра за 2002 год. Эта медаль ежегодно присуждается Институтом науки и искусств имени Франклина за выдающийся вклад в развитие науки и технологий. Как отмечается в официальном сообщении Института им. Франклина, Гордон Мур награжден медалью Бауэра за "новаторство и обширный вклад в развитие полупроводниковых технологий, а также за горячую приверженность идеям использования научных открытий на благо общества".

Наряду с медалью Бенджамина Франклина в США медаль Бауэра считается одной из старейших и наиболее престижных наград за научные достижения. Награды Института им. Франклина, которые часто называют "американскими Нобелевскими премиями", вручаются с 1824 г. Их лауреатами в свое время стали такие всемирно известные ученые, как Альберт Эйнштейн, Томас Эдисон, Мария и Пьер Жан-Клод Кюри, Жак Кусто.

Как подчеркивают представители Института, "свидетельством выдающихся технических и предпринимательских достижений Гордона Мура служит его новаторский подход, изменивший современный мир благодаря изобретению все более быстрых, компактных и все менее дорогих микропроцессоров". - Ю.П.

Новости онлайн

СФЕРА: разрабатывается первая российская MMORPG

Фирма "1С" и компания "Никита" объявили о подписании договора на издание в России, СНГ и странах Балтии игры под рабочим названием "Сфера" (разработчик "Никита"). "Сфера"



- первая российская онлайн-ролевая игра, которая объединит тысячи российских пользователей в рамках одной игровой вселенной. Действие происходит в параллельном мире, известном под именем "Сфера". Этот древний магический мир своим существованием угрожает планете Земля, так как все негативные события, происходящие в параллельном мире Сферы, отражаются на нашей жизни. Игрокам предстоит объединить усилия, чтобы противостоять этому разрушительному процессу. Выход "Сферы" намечен на конец 2002 года. - HWNN

Новая услуга для "новых" зверквестеров: EverQuest Legends



Хотите почувствовать себя крутым? Платите 40\$ ежемесячно. За что платить-то? Да за то, что, по идее, служба поддержки игровой вселенной EverQuest могла бы предоставлять и бесплатно. Именно так

поступают многие корейские провайдеры онлайн-ролевых игр: постоянно наращивают игровые площадки, добавляют фишки, предметы, уникальные события и прочие удовольствия. Вспомните пришествие лорда Бритиша в Lineage, ведь никто и не подумал выкачивать из юзеров за это дополнительные деньги. Пусть и на добровольной основе.

Владелец EverQuest, Sony Online Entertainment предпочитает другой подход. Да, вы получите все, о чем только может мечтать юзер MMORPG, но будьте готовы выкладывать за это удовольствие учетверенную сумму подписки на обычный EQ.

Названо все это удовольствие красиво - EverQuest Legends. И вот фишки, которые оно сулит:

- Страницы Персонажей. Нечто подобное есть в Ultima Online, правда, в усеченном виде. Юзер сможет продемонстрировать всем на специальной домашней страничке, что у него за персонажи, какие у них статсы и как они экипированы. Сервер EQL обеспечит ежедневное автоматическое обновление соответствующей информации. Здесь же будет находиться специальный журнал, в котором можно будет вести всевозможные записи о том, что было, чего хочется, с кем дружу, кого убью и т.п.;

- Динамический Сервер. Под EQL выделяется эксклюзивный сервак с ограниченной плотностью заселения. Сервер будет поддерживать специально выделенная команда спецов, которая также обеспечит игровой мир дополнительными квестами и приключениями для игроков всех уровней. Неплохой приманкой выглядят и т.н. "Исторические квесты", в ходе которых у юзеров будет возможность лично пообщаться с ключевыми персонажами мира Norrath на фоне каких-то особых событий;

- Легендарные Предметы. На сервере EQL будут появляться все новинки до того, как они получат хождение на обычных серверах. Более того, некоторые из этих предметов даже будут названы по имени тех игроков, которые их первыми обнаружили;

- Календарь Событий. В нем команда поддержки сервера будет регулярно сообщать обо всех событиях в игровом мире. Сами игроки также смогут сообщать о событиях, которые организуют их гильдии и т.п.;

- Интерактивная Карта. Карта как карта, обычная фишка для других MMORPG, а здесь - еще один повод выкачать деньги. Игрок будет знать, где он уже побывал, а где - нет. Ну и где его чары торчат в данный момент;

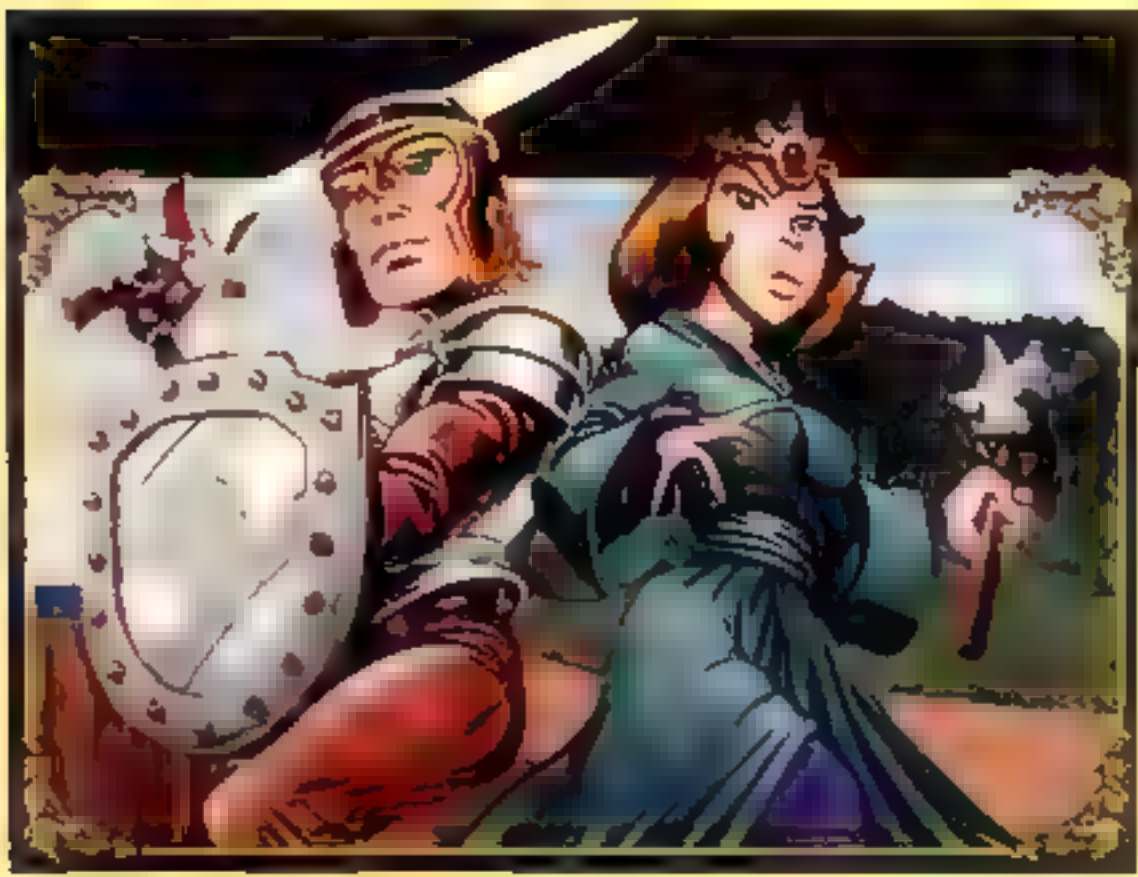
- Рассказы Приключенцев. Еще одна возможность поразвлекать себя самим в соответствующей библиотеке историй, изложенных юзерами-графоманами;

- Залы Гильдий. Своего рода подсайты, заточенные под гильдийские нужды. Со встроенными: календарем, доской объявлений, ростером, страницей местных новостей и т.п. Все, что нужно для управления гильдией и обеспечения ее деятельности.

Первый из открывающихся серверов EQL рассчитан на 8000 подписчиков. Можно создать новых персонажей, а можно перетащить сюда старых (до 8 штук на один эккаунт). По расчетам разработчиков среднее количество игроков, находящихся на сервере одновременно, не превысит 2300-2400 чело-

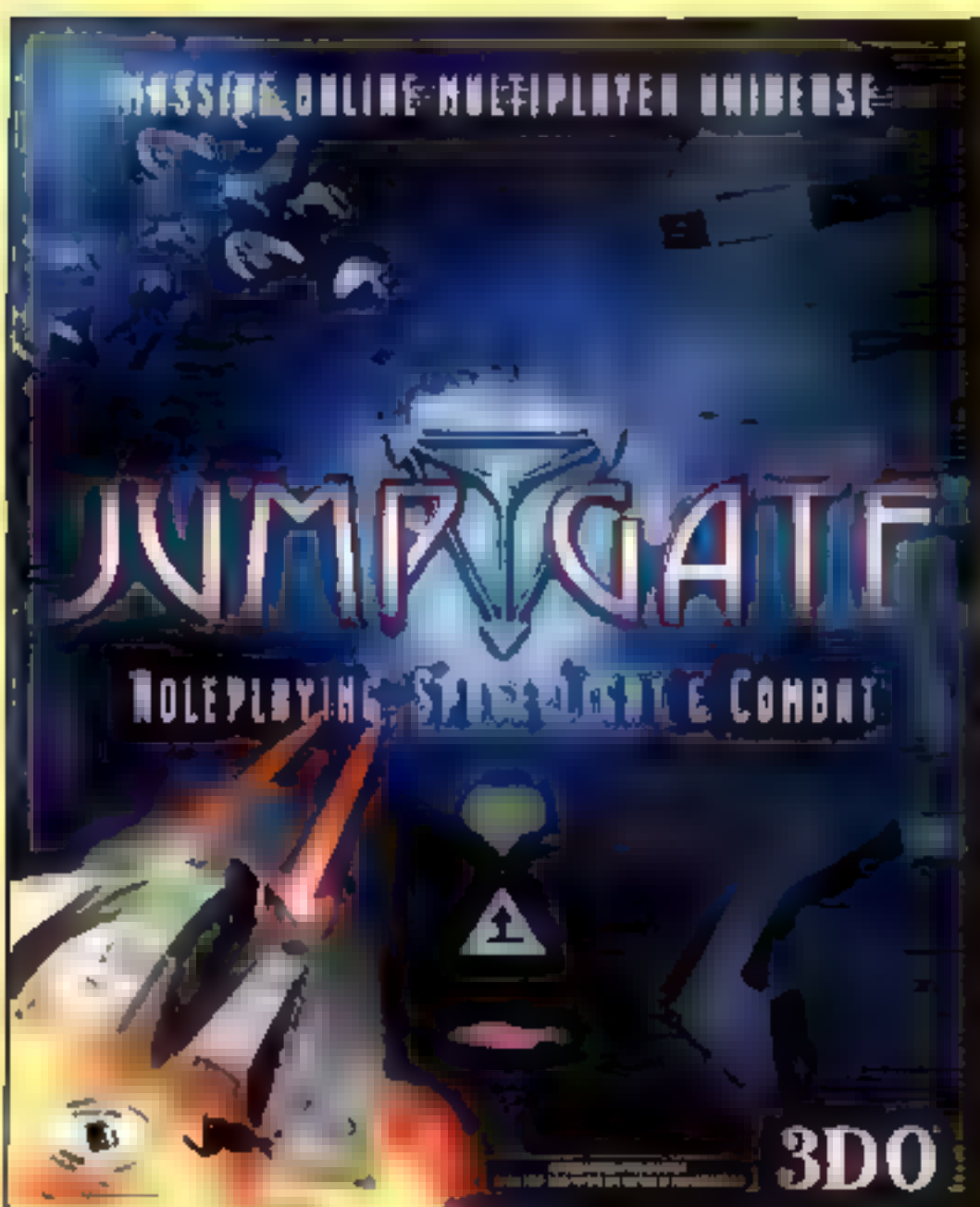
век. Что касается конфликта совпадающих имен, то имя сохранит тот, кто первым подпишется на новые услуги. - HWNN

Возвращение Meridian 59?



Скоро начнется бета-тестинг Meridian 59 - древней (1996 года рождения) MMORPG, которая в те далекие времена стала первой платной онлайн-ролевой. Компания Near Death Studios, Inc. приобрела Meridian 59 у 3DO в ноябре прошлого года. Сейчас готовится к распространению пакет с клиентом игрушки. Как только будет запущен сервер, в игру будут допущены первые несколько тестеров. Если все будет нормально - их количество вырастет до сотни. Дополнительную информацию можно получить на сайте игрушки - <http://meridian59.neardeathstudios.com/index.shtml>. - HWNN

И снова Jump Gate



Появился новый клиент онлайн-космического симулятора Jump Gate, предусматривающий 10 дней бесплатной игры (в предыдущей версии их было только пять). Для того чтобы поиграть необходимо зарегистрироваться на сайте Recruitment Center - http://www.jossh.com/join_today, а для тех кто живет в Европе - на www.mightygames.com. Полный клиент весит 121 Mb, без музыки и видео 53 Mb. Качнуть клиенты можно на нашем сайте - <http://www.gamenavigator.ru/files/game1273t5.html>. - Ю.П.

World War II: Blitzkrieg - теперь с двухнедельным триалом

Наконец-то Cornered Rat Software решила вернуться лицом к потенциальным игрокам. Свежая клиентская версия онлайн-симулятора World War II: Blitzkrieg (которую вы можете найти на нашем сайте - <http://www.gamenavigator.ru/pub/demos/wwiionlinetrial.exe>) предполагает двухнедельный триал. Сие означает, что две недели в эту, без сомнения, интересную и во многом уникальную игру можно будет играть бесплатно. Впрочем, ничего сверхъестественного в этом нет. Аналогичные игры, такие, как Warbirds и Aces High, также предоставляют юзерам подобную халяву. Теперь и детище Cornered Rat Software встало в один ряд с этими играми. Остается лишь самая малость - ликвидировать все баги; которых в World War II: Blitzkrieg просто море. - Ю.П.



"Червяки-подрывники" - это долгожданное продолжение культовых "Worms", одной из самых прикольных стратегий девяностых. Игрока ждут поединки воинственных червяков-командос с применением разнообразного оружия, забавные сценарии и - изюминка сериала - азартный многопользовательский режим. В отличие от предыдущих частей, "Червяки-подрывники" выполнены в современной 3D-графике, а действие игры разворачивается в реальном времени.

Кроме того, игра приятно удивит вас:

- Новыми видами оружия, такими как Атака Морского Монстра, Торпедирование или Метеоритный Дождь.
- Необычными стартовыми условиями: битвы в игре разворачиваются на воде.
- Фирменным юмором и уморительными персонажами



www.akella.com



Девушка с большим калибром

Никита Кареев

Издатель

JoWood

<http://www.jowood.com>

Разработчик

Similis

<http://www.similis.com>

Жанр

TPS

Дата выхода

Первый квартал 2002 года

Сайт игры

<http://www.similis.com>

Наш сайт

<http://www.gamenavigator/games/game1571.html>

Смотри на диске

скриншоты

Похоже, жанру TPS судьбой предначертана великая миссия. Не по злому умыслу, но по вопиющему разгильдяйству на протяжении многих лет разработчики компьютерных игр почему-то обходили прекрасный пол стороной. То есть почти не задействовали в главных ролях, вероятно, оправдываясь тем, что уровень технологий не позволял показать грациозных особ, как положено, во всей красе. Ответный удар последовал не сразу, но копил энергию годы и потому был особенно разрушителен. Она пришла и перестреляла всех бенгальских тигров. Потом пришла другая и жестоко истерзала обогретых мужской лаской мутантов. Булычев погрузился в научную работу, а Бессон взял отпуск. А кое-кто заступил на вторую вахту.

Что в имени тебе моем?

Германская контора Similis не слишком широко известна в кругах поклон-



Какое-то все... хитманское?



Он первый начал!

ников PC-игр. Вероятно, намного больше она знакома обладателям всевозможных консолей да компьютеров Apple, ведь именно эти платформы до сих пор интересовали ее более всего. Но с недавних пор Similis запустила несколько достаточно серьезных проектов и для PC, первый из которых – новая TPS (или как ее называют сами разработчики, TAA – Tactical Action Adventure) C.O.N.S.E.A.L. должна выйти уже в первом квартале 2002 года.

Как несложно было догадаться из сказанного выше, главный герой этой игры на самом деле героиня. Красивая, смелая, остроумная, с автоматом! “Самая заурядная, что ли?” – спросите вы. А вот и не совсем. Носит наша красавица неприметное имя... одного из американских военных крейсеров – Kitty Hawk. И она совсем даже не такая асоциальная особа, как может показаться на первый взгляд. Служит пилотом в звании лейтенанта армии США. Однажды попадает в авиакатастрофу: ее вертолет сбивают ракетой над одним из островов Тихого океана. Единственный компаньон мертв. Что характерно, Китти ни в какой карательный рейд по территории не рвется, просто надеется дожидаться спасательной команды. Но помощь не придет, пока работает ПВО, против которой, конечно же, вся доблестная американская армия бессильна. Придется идти взры... извините, отключать. Не хочется, но нужно. Понимаете?

Спортсменка, комсомолка

Разработчики не устают уверять, что их героиня никакая не солдат Джейн и даже не убийца животных, акробатка Лара Крофт. Она будет до последнего таиться в тени, рысью перебежать от дерева к дереву, прокрадываться на цыпочках за спинами патрулей. Не супергероиня – два попадания и ласты вон, но с оружием знакома не понаслышке: и автомат держит уверенно, и гранаты добрасывает до девятого этажа. Стрейфу и прыжкам, что подозрительно, тоже обучена. Но все же основной стратегией при игре в C.O.N.S.E.A.L. будут не банальные нон-стоп перестрелки, а тактически выверенная ликвидация только тех противников, которых нельзя обойти иначе. Для этого у Китти будет даже

специальный радар, не только улавливающий противника за версту, но и показывающий соответствующие поле зрения и зону прослушивания. Видимо, вся эта кутерьма с прятками затевается все же не на пустом месте.

Об оружии и всяких прибабасах, что будут использоваться хрупким лейтенантом в своих злоключениях, известно немного. Набор, в общем-то, довольно “джентльменский”: пистолеты, винтовки, шотганы, базуки, гранаты. Не много ли для человека, который предполагает таиться в кустах? Придется бедной Китти и трупы убирать. Правда, в щадящем режиме: достаточно сорвать жетон и тело растворится в воздухе.



Только не подпускайте ее к компьютеру, ОК?

Коня на скаку остановит, в горящую избу войдет

Разработчики охотно признаются в том, что C.O.N.S.E.A.L. будет полностью линейна и без всякого мультиплеера. Дескать, глупость все это. Зато техническая сторона, судя по скринам, должна быть выдержана на уровне. Среди окружающих интерьеров будут и открытые пространства в виде непроходимых джунглей, и комплексные помещения лабораторий, военных баз и секретных исследовательских центров. Естественно, идут разговоры о мощном командном вражеском AI, но в таких вещах лучше посомневаться до релиза – увидим, оценим.

Изящная женщина-лейтенант попадает на враждебный остров, где каждый километр кишит превосходящими в разы силами врага. В руках лишь пистолет, а на стенах многочисленных военных баз крупнокалиберные турели. В недрах лабораторий ученые-генетики создают суперсолдат и немыслимых тварей-мутантов. Какой вывод напрашивается сам собой? Правильно. Она пройдет через все преграды, и враг даже не успеет понять, какая невообразимая сила столь стремительно и беспощадно разбила в пух и прах столь хорошо отлаженную военную машину. Девушки – они такие. Особенно если ненароком сбить их вертолет.

Н



Pool of Radiance

FORGOTTEN REALMS



© Ubi Soft, Inc. Все права защищены. DUNGEONS & DRAGONS, D&D, FORGOTTEN REALMS и эмблема Wizards of the Coast являются зарегистрированными товарными знаками Wizards of the Coast, Inc. (дочерней компании Hasbro, Inc.). POOL OF RADIANCE является товарным знаком Wizards of the Coast, Inc. Ubi Soft Entertainment, эмблема Ubi Soft и эмблема SSI являются зарегистрированными товарными знаками Ubi Soft, Inc. Все прочие товарные знаки и названия являются собственностью их владельцев. Перевод на русский язык и распространение русскоязычной версии по лицензии Ubi Soft, Inc., 2001. © Перевод на русский язык ООО «Логрус.РУ», 2002. Исключительное право на издание и распространение игры POOL OF RADIANCE в России и странах СНГ принадлежит компании «1С».

**Самые популярные программы для домашних компьютеров
в магазинах Ассоциации «1С:Мультимедиа»**

Искусство резать по живому

Юрий Пашолок

Ему принадлежит Дом страданий.
Его рука творит.
Его рука поражает.
Его рука исцеляет.

Г. Уэллс. Остров доктора Моро

| | |
|-----------------|---|
| Издатель | Не объявлен |
| Разработчик | Action Forms http://www.action-forms.com |
| Жанр | FPS/RPG |
| Требуется | Pentium-II 400, 128 Mb RAM, 3D |
| Рекомендуется | Pentium-III 500, 128 Mb RAM, 3D |
| Дата выхода | Конец 2002 года |
| Сайт игры | http://www.vivisector.com |
| Наш сайт | http://www.gamenavigator.ru/games/game2356.html |
| Смотри на диске | о скриншоты |

Как это не парадоксально может звучать, но страной, где процент удачных игр максимален, является Украина. Посудите сами: в этой стране практически не было выпущено ни одной по-настоящему неудачной игры. А пионером на украинской игровой сцене является Action Forms, подарившая нам в уже далеком 1997 году Chasm: The Rift - первый конкурентоспособный FPS, созданный на территории СНГ.

Впоследствии эта фирма занялась серией необычных по своей концепции охотничьих симуляторов Carnivores, где можно было поохотиться не на банальных обалдуюв-олений, а на самых настоящих динозавров. Почти законченный Duke Nukem: Endangered Species, охотничий симулятор с великим и ужасным Дюком в главной роли, длительное время разрабатывавшийся командой, мог стать полноценным хитом, но, увы, 3D Realms по неизвестной причине закрыла проект.

Все эти игры были достаточно специфичными, и, по хорошему счету, их недооценили, однако новая разработка Action Forms "Вивисектор: Существа доктора Моро", способна стать настоя-

щим откровением. После общения с тестовой версией этой игры можно со всей ответственностью заявить — такого вы еще раньше не видели.

Когда за скальпель берутся военные

Творения Action Forms издавна славились необычным подходом к сюжетной линии. Возьмите хотя бы Carnivores: достаточно было "имплантировать" в банальный охотничий симулятор динозавров, чтобы игра стала смотреться совершенно по-иному.

Вот и с "Вивисектором" подобная ситуация. Кое-кто из вас наверняка читал книгу Герберта Уэллса "Остров доктора Моро". Разработчики решили сделать своеобразное продолжение этого произведения: по сюжету, спустя несколько лет после происходивших в книге событий, на остров Ноубл высадились военные. Они по достоинству оценили проведенную доктором Моро научную работу, ос-



которого — боевые действия. Гиганты, бьющие током, и ягуары-огнемечники покажутся вам лишь цветочками после того, как вы столкнетесь с пантерой-невидимкой, смертельно опасной бестией, встреча с которой может оканчиваться роковой. А ведь это еще примитивные ModBeasts, разработчики "Вивисектора"

обещают встречу с куда более опасными Humanimals, по интеллекту близкими к человеку, а затем и OverBrutes, которые могут дать фору любым спецподразделениям, а то и армиям.

Беги, player, беги

Те, кто играл в Carnivores, наверняка запомнил постоянно держащую в напряжении атмосферу, когда игрок редкие минуты мог ощутить себя в относительной безопасности. В любой момент на ваш след мог набрести местный хищник, охотник сам превращался в жертву. Так вот, в "Вивисекторе" получилась противоположная ситуация: теперь жертва вы, но при удачном стечении обстоятельств роль охотника снова ненадолго переходит к вам. Новая игра Action Forms очень близка к обычным шутерам, тем не менее, дух охотничьего симулятора все же иногда проскальзывает. Наверное, именно таким должен был стать Duke Nukem: Endangered Species.

Из-за того, что "Вивисектор" является FPS, разработчики решились на такую вещь, как spawn монстров. Однако и тут игрока ожидает подвох: этот самый spawn непредсказуем; когда срабатывает скрипт, звери могут телепортироваться

Это не Му-му, да и я явно не Герасим





ся как далеко позади вас, так и окружить со всех сторон. А здесь уже как повезет: одно дело, если на вас нападут гиены, но вот если вы успели продвинуться достаточно далеко и окажетесь окруженным группой ягуаров-огнеметчиков или, не дай Бог, горилл-гранатометчиков, тогда приходится туговато.

На официальном сайте "Вивисектора" можно найти следующую фразу: "Не обольщайтесь тем, с какой легкостью вы покоряли предыдущие Action-игры, считая себя настоящим мастером". После ознакомления с тестовой версией игры могу подтвердить, что это не очередной рекламный слоган – в "Вивисектор" действительно сложно играть. Во многом причиной является продвинутый AI, в случае с этой игрой понятие "искусственный интеллект" действительно имеет место. Каждый из видов животных обладает собственной тактикой: гиены любят нападать стаей, леопарды-огнеметчики стараются окружить игрока, пантеры-невидимки обожают набрасываться сзади и т.д. При этом они ведут себя вполне естественно: раненое животное старается убежать с поля боя, чтобы зализать раны, если же загнать его в угол, оно будет опаснее здорового. Честно говоря, становится не по себе всего от одной



Лева...

мысли: если так ведут себя простые ModBeasts, насколько же опасными окажутся человекоподобные OverBrutes...

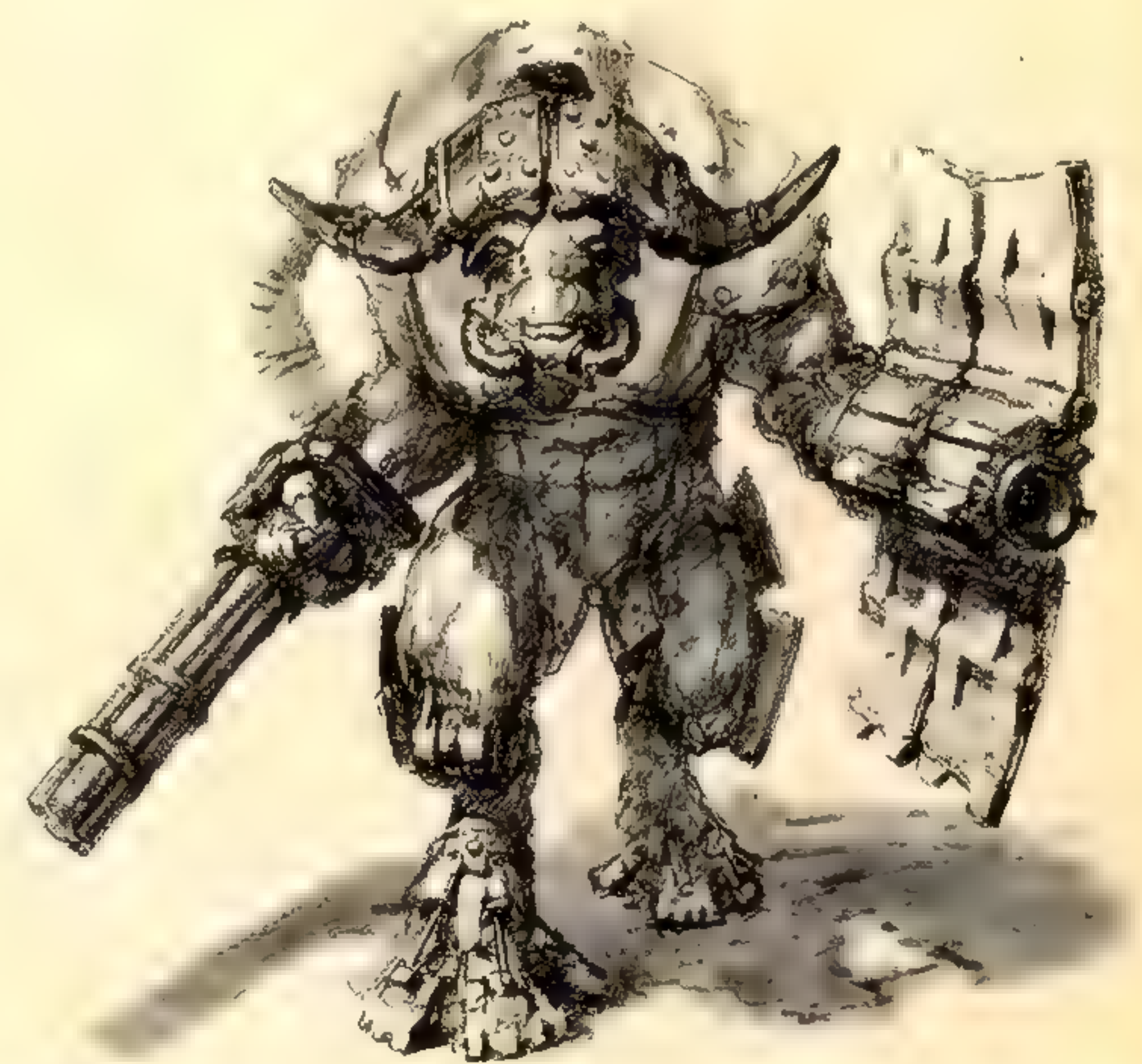
Интересно, что в воде подавляющее большинство этих хищников становятся беспомощными: когда они осознают свою ошибку – уже поздно, можно даже не тратить патроны, проще добить врагов верным мачете, который быстро покрывается кровью.

Несмотря на принадлежность к жанру FPS, игра обладает немалой долей реализма. К примеру, затяжные прыжки здесь заканчиваются в лучшем случае потерей определенного процента здоровья, а в худшем можно банально разбиться насмерть. Есть и компромиссные варианты: оружие перезаряжать не нужно, но, с другой стороны, разлет пуль получается не меньшим, чем в жизни. Последнее, к слову, поправимо, поскольку в игре имеется кое-какие RPG элементы. Дело в том, что за убийство животных дается экспа, причем изощренное умерщвление (на скорость, одновременно нескольких и т.д.) поощряется дополнительными бонусами. Заработанные очки вы можете "вложить" в определенные умения, например, обращение с одним из видов оружия, происходит сия операция на своеобразных чекпойнтах.

Компромисс

С первого взгляда движок "Вивисектора" кажется довольно простым: никаких новомодных "зачеток" под GeForce 3 не наблюдается, количество полигонов в монстрах весьма умеренное – в общем, типичный engine-середнячок. Однако мнимый примитивизм продиктован отнюдь не отсталостью движка, а теми требованиями, под которые он создавался. Для начала нельзя не заметить обилие растительности, покрывающей остров, даже в Venom не было таких густых зарослей. По-настоящему же проникаешься уважением к детищу Action Forms, когда выясняется, что размеры уровней просто чудовищны, даже Serious Sam, известный своей гигантома-

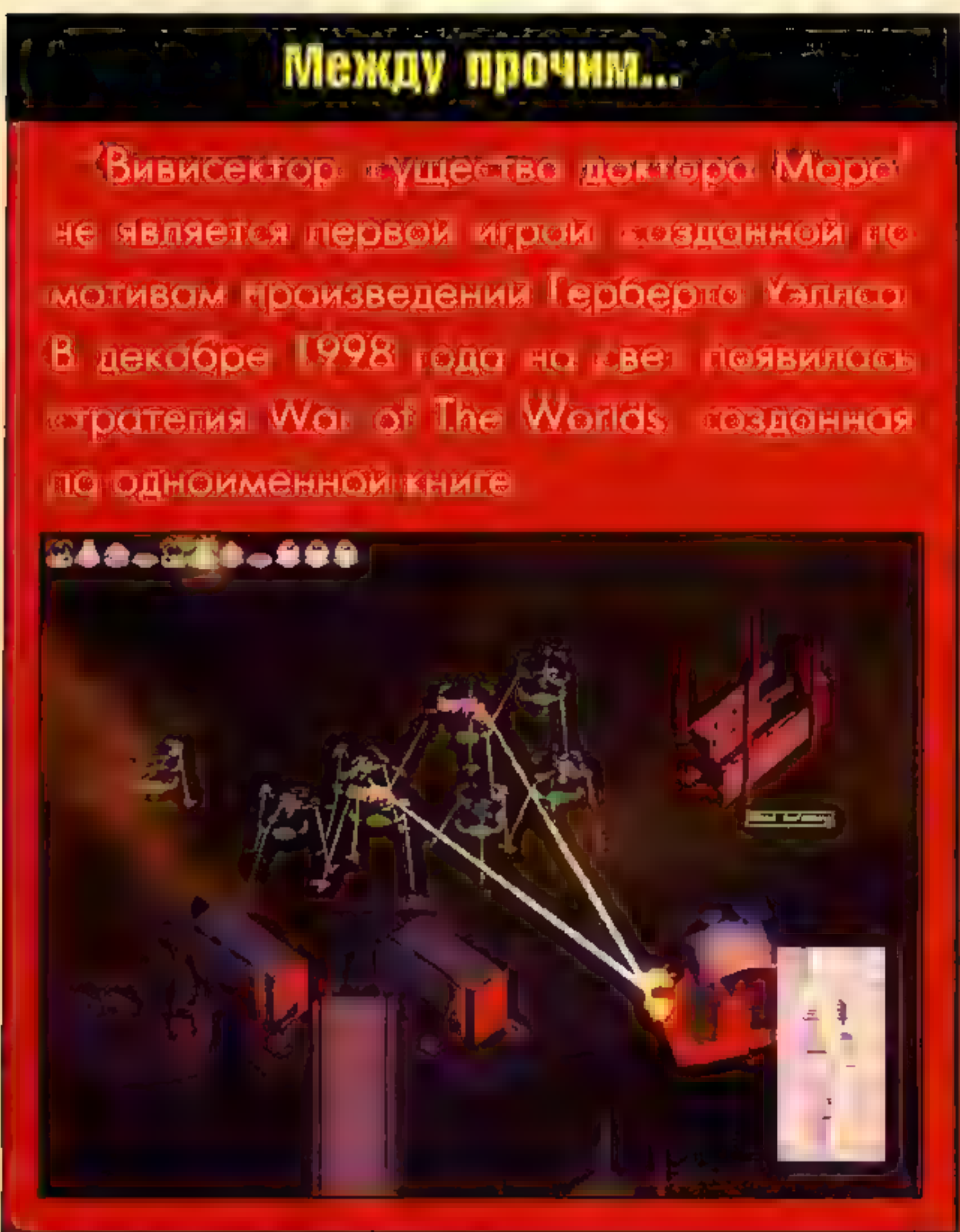
нией, по этому показателю просто отдыхает. Ни один участок острова не является для вас запретным, более того, кое-где можно находить секретные локации, где имеется возможность подлечиться или пополнить боезапас. Добраться до них непросто, для этого необходимо досконально изучить ландшафт. Самое интересное, что подобная открытость карты нисколько не убивает динамику, ведь каждая ваша находка не останется безнаказанной: поблизости обязательно объявится стая-другая кибер-убийц животных. Остается лишь поаплодировать дизайнерам уровней за великолепную работу.



Новое слово в жанре?

Похоже, что да. В недрах Action Forms готовится игра, аналогов которой не существует. Разработчики совместили в игре динамику Serious Sam, основательность тактического шутера и азарт охотничьего симулятора, в результате на свет появилась ядерная смесь, которая может стать очень популярным сочетанием жанров. Остается лишь дожидаться выхода финального варианта "Вивисектора" и убедиться, что он столь же хорош, как и тестовая версия.

Н



Пог Орех

- Что было бы, если бы на "Титанике" вместо Ди Каприо был Брюс Уиллис?
- Тогда бы он всех спас, а айсберг бы взорвал к чертям.
Народное мнение

Издатель

Sierra Studios

<http://www.sierra.com>

Разработчик

Piranha Bytes Software

<http://www.piranha-games.com>

Жанр

3D Action

Дата выхода

Апрель 2002 года

Сайт игры

<http://www.piranha-games.com/games/diehard.html>

Наш сайт

<http://www.gamenavigator.ru/game1957.html>

Смотри на диске

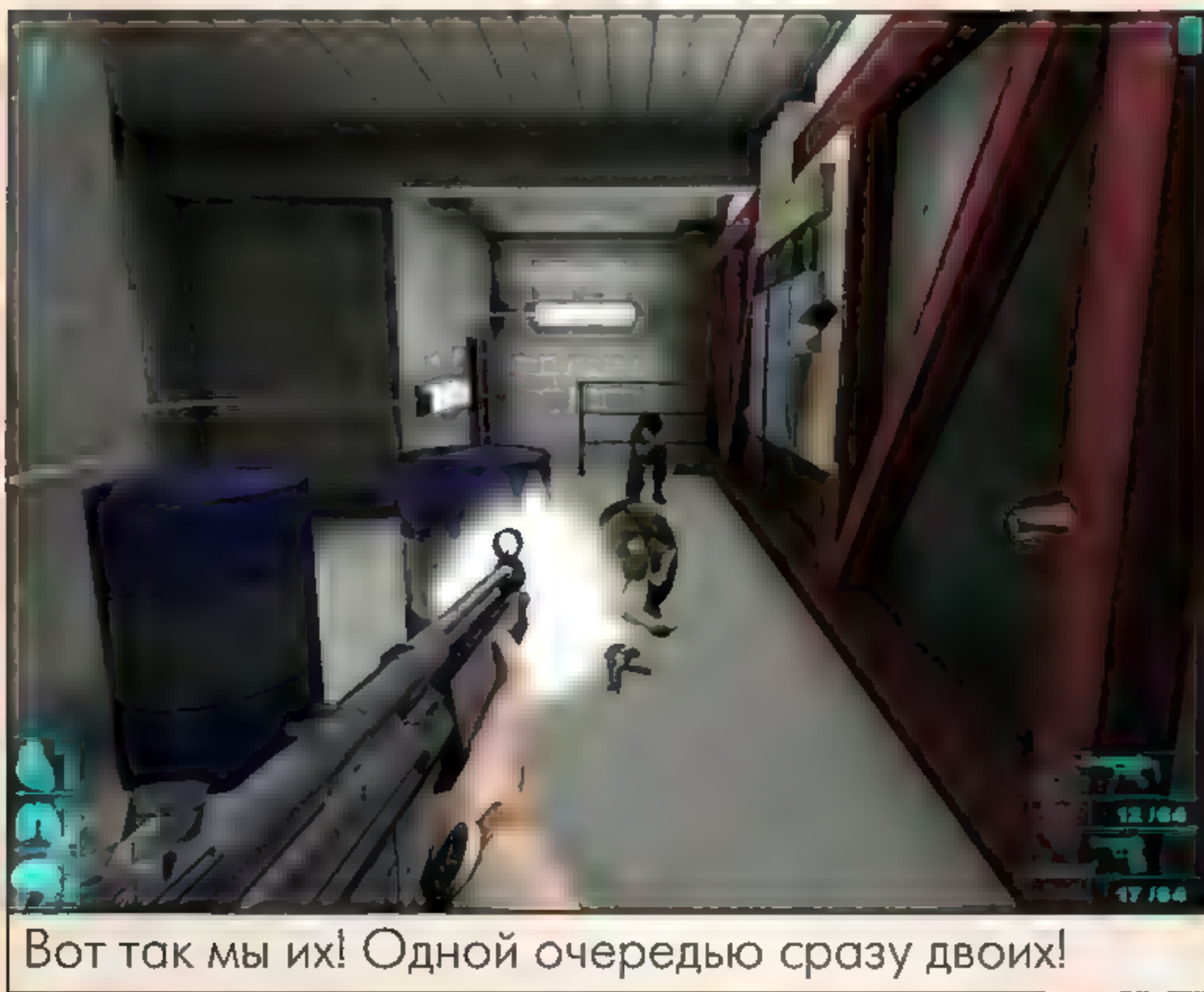
скриншоты, демо-версия

Фильм "Крепкий орешек" в свое время произвел на меня неизгладимое впечатление. Помнится, по молодости лет посмотрел раз 20. Причем это не считая тех разов, что были потом, когда фильм начали крутить по ЦТ, обрезав при этом половину шуток и забористых выражений, которыми пестрели пиратские переводы. Похождения Джона МакКлейна в захваченном террористами небоскребе давно уже стали одним из классических боевиков, хранящихся в видеотеке любого уважающего себя видеомана. И поэтому вполне понятно, с каким недоверием и опаской я начал играть в только что появившуюся демку игры с магическим названием Die Hard: Nakatomi Plaza.

Я бы в Уиллисы пошел...

Крыша шахты лифта. Руки сжимают MP-5, причем держат его слева от торса - все правильно, Уиллис же левша. На соседней стене приветливо подмигивает таймер детонатора установленной там С4. Ну, здорово, что называется, с неба в бой. Точнее, из лифта. Взгляд на часы - осталось чуть менее пяти минут. Уйма времени, можем не спеша прогуляться.

За первой же дверью засада - террористы прорисованы откровенно слабо, но шустренько перекачиваются, агрессивно настроены и вообще стреляют метко. Не раздумывая, этому очередь прямо в бандану, что на голове, а того, что подальше, уходя от встречного огня влево, срезаю остатками магазина.



Вот так мы их! Одной очередью сразу двоих!

Между прочим...

Чтобы обезвредить бомбы в начале демки, нужно воспользоваться кусачками, взятыми с последнего террориста на этаже. Но сложность в том, что кусачки эти считаются вторичным оружием, поэтому чтобы достать их, сначала выберите пистолет, потом нажмите "next weapon" - эта простая комбинация как-то сразу просто в голову не приходит.

Перезарядка, шаг за угол, очередь - все стандартно, по-контрстрайковски отлажено. Враги тоже не спят. Даже в простых коридорах подсобных помещений, по которым приходится нестись первое время,

они умудряются найти укрытие, пытаются спрятаться за углы и двери. На "харде" перестрелки довольно опасны - начинаешь гибнуть после пары удачных очередей противника, а уж он-то на них не скупится, так что на "крепкость орехов" проверяют будь здоров. AI бандитов не строит из себя суперумницу, не пытается особо выпендриваться. Противники просто довольно логично расставлены на уровне и снабжены неплохими скриптами, отчего процесс продвижения не кажется занудным.

Синема, синема

Я думаю, пока еще рано разговаривать о том, насколько точно передан в игре дух фильма - демка показала мало, до подлого мало, хотя то, что было продемонстрировано, настраивает, как это ни странно, на оптимистический лад. Дело в том, что на протяжении трех уровней демки-версии уже встретилось большое количество сцен из фильма, увиденных на сей раз глазами главного героя. Сцена перестрелки на крыше (на одной из стен там висел пожарный рукав - интересно, используем ли мы его по назначению в полной версии игры?), периодические эпизоды с полицейским сержантом Пауэллом, Джон МакКлейн, ползущий по вентиляции, переговоры с главарем бандитов Гансом Грубером - все это бальзамом льется на нервы, разгоряченные короткими перебежками и пальбой по силуэтам, выскакивающим из-за поворота.

Даже несмотря на то, что вместо Уиллиса МакКлейна озвучивает какой-то лопух, и вполнину не демонстрирующий интонаций оригинала, даже несмотря на то, что разработчики уже позволили себе небольшую поблажку и сделали поток террористов на крыше бесконечным - пока вы не вскрыете все панели и не перекусите кусачками красные провода (синие не трогайте - бьют током), они будут прибегать и прибегать, - первое снисходительное настроение не проходит. А уж когда тебе приходится вспоминать, что для того, чтобы привлечь внимание Пауэлла, необходимо сбросить на его машину труп только что застреленного террориста (совсем как в фильме), приятная ностальгия потихоньку затмевает все



Офисные помещения здесь выполнены довольно неплохо



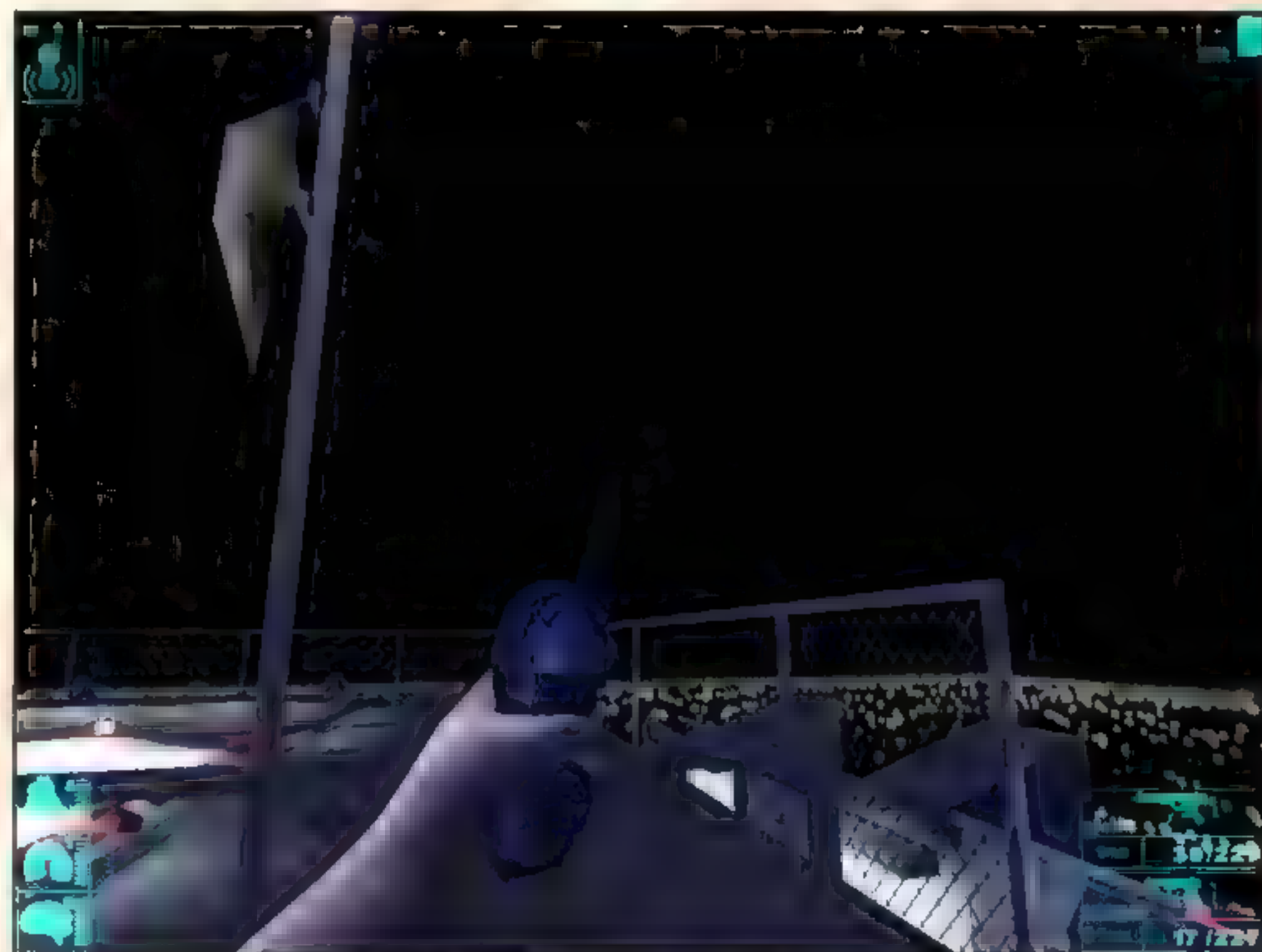
Сцена из фильма, когда террористы ищут спрятавшегося в вентиляции МакКлейна радикальными методами

недочеты и недостатки, выявленные бдительным оком педанта...

Мистер Ковбой

Честно скажу, эта игра изначально рассчитана на фанатов кинокартины, вроде вашего покорного слуги. Остальных игроков вряд ли надолго увлечет простенькая архитектура уровней и бедноватые модели террорюг, по которым и не скажешь, что игра выполнена на движке Litech 2.5 - схожим с тем, который лежит в основе Aliens vs. Predator 2. Но вполне возможно, что сильная сюжетная линия, которая так удачно была вплетена в игру на протяжении уровней демки, будет столь же удачно выполненной и в полной версии. И тогда Die Hard станет среди экшенов не просто середняком с невзрачной графикой, но сильным продуктом, подкупающим, прежде всего, своей близостью к замечательному фильму, который я сейчас пойду посмотрю еще раз.

Н



Эй, кто-нибудь! Тут банда террористов и один босой полицейский!

Tom Clancy's GHOST RECON

- 1 16 масштабных (до 400*400 м) карт для однопользовательской игры и 6 специальных карт для многопользовательской игры.
- 1 До 36 участников в многопользовательской игре.
- 1 Новейшее оружие, военное оборудование и экипировка команды.
- 1 Возможность включения в команду специалистов из различных сфер деятельности.
- 1 В игре моделируются последние разработки в области военно-стратегического программного обеспечения.
- 1 Великолепная реалистичная 3D графика.
- 1 Удобный пользовательский интерфейс предоставляет возможности гибкого контроля над действиями команды.



Команда "Призраки". Уничтожая зло...

Смертельная опасность угрожает миру. Терроризм назван "чумой XXI века". Пока политики спорят о том, как остановить волну террора, тебе предоставляется реальный шанс возглавить элитное подразделение "Призраки" и уберечь мир от гибели.

Будь готов уничтожать базы бунтовщиков и взрывать мосты. Будь готов к марш-броскам в полной амуниции по самым опасным местам. Такая задача способна свалить с ног обычного солдата. Для Призраков же это - просто еще одна работа и еще один день в их жизни.

Минимальные системные требования:

Pentium 266 MHz MMX без аппаратного ускорения либо Pentium 233MMX с аппаратным ускорением, 32 Мбайт ОЗУ, MS Windows 95/98/ME и DirectX 6.0 или выше, DirectX 6.0-совместимая 2D-видеокарта 16 бит, 500 Мбайт свободного пространства на диске, дополнительно 100 Мбайт свободного пространства на первичном диске для корректного размещения swap-файла, Direct 3D-совместимая видеокарта, 4-скоростной CD-ROM, Microsoft DirectSound 6.0 совместимая звуковая карта, Internet/Network - TCP/IP соединение, скорость 28.8 KBPS и выше.

New Media Generation Москва, ул. Римского-Корсакова, 3, офис 515
(095) 903-80-98 (095) 903-30-50
e-mail: sales@nmg.ru

ИЗДАТЕЛЬСТВО
Media2000

Ubi Soft



©2001 Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubi Soft Entertainment company. Tom Clancy's Ghost Recon is a trademark of Rubicon Inc. under license to Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved.

www.media2000.ru www.NMG.ru www.vKIDS.ru www.GameBox.ru

Стенка на стенку

- Слушай, брат-храбрец, - сказал он. - У меня никого не осталось. Я отступаю от самого перевала, трое суток. Непрерывные бои. Крысоеды прут на бронеходах. Я сжег штук двадцать. Последние два - вчера... здесь, у самой околицы... Увидишь...

А. и Б. Стругацкие. Парень из преисподней

Издатель

Westwood Studios
http://www.westwood.ea.com/

Разработчик

Westwood Studios
http://www.westwood.ea.com/

Жанр

3D Action

Дата выхода

Апрель 2002 года

Сайт игры

http://www.westwood.ea.com/games/ccuniverse/renegade

Наш сайт

http://www.gamenavigator.ru/games/game767.html

Смотри на диске

скриншоты

Противостояние двух непримиримых противников GDI и NOD по своей известности стоит в мировой десятке где-то между Вьетнамом и войной Севера и Юга США. Вселенная "Командования и Завоеваний" обростает все новыми и новыми продолжениями, описывающими различные временные промежутки человеческой истории, обрезая ненужные и интерпретируя оставшиеся на свой лад. И вот теперь недалек тот час, когда мы от первого лица сможем поучаствовать в этой драке "красных" с "желтыми" - ведь совсем недавно вышла мультиплеерная демка C&C: Renegade, шутера, где мы вселяемся в шкуру одного из командос GDI, колоритного такого мужика по кличке Навос. А это значит, что полная версия уже не за горами, и вполне возможно, к моменту выхода журнала вы ее уже приобретете. Ну а пока мы поговорим о "ренегатском" мультиплере.

Отступнические настроения

"Вот и сбылась мечта идиота", - приходит мысль после того, как на секунду выглядываю из-за камня, возвышающегося чуть в стороне от тибериумного поля. На меня ползут четыре целехоньких "Мамонта", а в руках лишь простой автомат да в загашнике одна С4 с 30ти секундным таймером. Здоровые, толстокожие, неповоротливые такие "Мамонты".

Да не с тупым AI - с настоящими игроками внутри. Мои пули им, что горох: жить не мешают, а на цель, меня то бишь, наводят. Короче, абзац, товарищи. Эти бронтозавры хоть ракетами палить и не умеют (как в стратегии), но спаренными пушками очень даже скорострельно лупят. Эвон как ненароком вылетевшую из-за поворота багги разнесло. А за ней и собрата по оружию, в последний момент из машины выпрыгнувшего. Что делать? А, плевать. Прикрытия все равно ждать неоткуда. Щас мы в Матросова поиграем. Достану С4 и подскакиваю к проезжающему мимо танку: "БАН-ЗА..."

Ресуррект

Через секунду возрождаюсь на базе. И ведь что обидно - эта махина меня ведь, даже не заметив, задавила. Просто отъезжала назад, уходя от огня нашей самоходки, а тут я весь в белом с динамитом. Как говорится, сапер ошибается два раза: первый, когда выбирает свою профессию...

Наша родная NOD'овская база - как с картинки монитора с C&C, только в полном 3D. Подключаюсь к расположенному на стене внутри бараков монитору: "Мсье, что мы имеем предложить нам сегодня?" Так, стандартные типы пехоты на выбор - автоматчик, шотганщик, огнеметчик и техник. Цена - ноль креди-

тов. Не, нафиг. Капающие внизу экрана цифры говорят, что у меня... Вау, да у меня аж 10000 монет набежал, пока я там за камнями шкерился! Что ж, приступим. Во-первых, заходим в меню персонажей и выбираем того, что покруче. Ну... Нет, воина-невидимку не берем - слабовато ружьишко, мне не на вражеской базе ныкаться сейчас охота. Снайпершу?.. Не, тоже не хочу. Товарищ Сакура, конечно, красавица, и ружье мощное, но тоже не то. О! Вот оно. Отец революции Мендоса! Оружие - почти что шашка из первой "Кваки". Тысяча кредитов с моими финансами - просто смешные деньги. Бэм! Ну что, салаги, кто против бригадного генерала ибн Мендосы?

Теперь техника. Негоже генералу своими лапками топтать. Тем более, такому богатому. Конечно, у NOD всегда с техникой слабовато было, хоть какая-то броня лучше, чем ничего. Итак, вот вам и багги, и БМП (до шести человек влазит с водителем), и легкий танк. Фигня, короче. Самоходка хоть и мощная, но медленная, зараза. Огнеметный танк - ну, это на любителя. А вот и мой лимузин - танк-стэлс. Изящные линии, полная невидимость до первого выстрела - самое то, в общем. Перевожу необходимые финансы со своей карточки. О, чуть не забыл. На сдачу приобретаю переносную бомбочку со знаком радиации на боку. Ядреная штука. Ядерная в смысле. На всякий случай, если доберусь до вражеских построек. Списав со счета еще 1000, выбегаю наружу.

Вокруг меня самая обыкновенная жизнь военного городка на боевом положении: вокруг носятся только что возродившиеся игроки - кто направляется к ВПП, где стоит только что десантированная транспортным самолетом техника, кто запрыгивает на место стрелка к водителю, а кто просто бежит к песчаному карьеру, который и есть выход с базы. Пара техников, ругая этих сволочей из GDI, чинят возвышающуюся у въезда на базу Hand of NOD - нашу надежду и опору, при этом ничуть не обращая внимания на требования одного из братьев, только что прибывшего с передовой на дымящейся самоходке и теперь требующего срочной починки. Правильно его игнорируют: если его тарантас коцнут, тогда он себе новый купит, а вот если Башню взорвут, тогда кранты. Ее заново уже не восстановишь.

У стэлса против "Мамонта" шансов, как у котенка против овчарки. Конечно, если поблизости не прячется еще три стэлса!



Между прочим...

Повреждение вражеского здания будет в несколько раз больше, если закладывать взрывчатку не снаружи, а на центральной панели управления (не простом терминале, а таком темном, к которому подсоединиться нельзя). Практика показала, что один техник, донесший и заложивший там три заряда дистанционно подрываемых С4, способен разнести конструкцию на куски.



Снайперский прицел здесь не качается, но и без этого в бегущих противников попасть сложно - при игре в 32 человека лаг иногда дает себя знать

Подбегая к поблескивающему новой краской стелсу, запрыгиваю внутрь (камера переходит на вид от третьего лица) и даю по газам. Стальная громада, переливаясь голубым цветом электрических разрядов, исчезает с поля зрения для всех врагов, оставаясь для сокомандников голубоватым призраком, хищно двигающимся к месту сражения...

Тактика тысячи мамонтов

Вот так примерно можно описать мультиплеер в Renegade. Смешно звучит, но это именно RTS от первого лица, о котором так давно все мечтали. Кто не мнил себя на том поле боя, которое устраивал, мановением руки направляя очередную непобедимую армию "Мамонтов" на вражеские позиции? И вот, пожалуйста. Вы можете стать тем самым пехотинцем, которого так мило раскатывал гусеницами танк GDI. Или расстрелять из ракетницы Hum-vee врага, а за-

тем и его водителя (после уничтожения техники здесь каждый игрок автоматически выбрасывается наружу со своим личным стрелковым оружием). А можете стать хитрым снайпером и сидеть себе где-нибудь на пригорке, отстреливая вражескую пехоту. Но помните: даже самая вшивая багги здесь лучше самого навороченного пехотинца. Потому как даже воина в суперсовременных доспехах калибр 12.7 дырявит очень и очень быстро. Посему гораздо предпочтительнее сидеть внутри брони, а не снаружи.

Что представляет из себя мультиплеер в общем: есть две базы, которые одновременно места респауна игроков. От каждой базы к полю тибериума, находящемуся примерно в центре карты, равноудаленному от каждой из баз, катается по одному харвестеру, который, собрав положенное количество урожая, доезжает до Refinery, раскидывая между игроками поровну вырученные за ти-

Если у NOD есть переносная атомная бомба, то солдаты GDI могут устанавливать прицелы для ударов ионной пушки. Эта вот уже ударила



Экран выбора персонажа. Есть и тяжелые пулеметчики, и личности с именами собственными

берий деньги. Кроме этих поступлений, каждому игроку в секунду плюсуется по 2 кредита. Тактика проста: чем дольше вы не респавнитесь, сражаясь вдали от дома, тем большая сумма у вас набегает на личном счету. И тем круче можно будет приобрести себе оружие и технику после респауна. Отличный стимул не умирать часто, как вы считаете?

На каждой базе находится несколько зданий, уничтожение которых значительно затрудняет дальнейшую жизнь защитников. К примеру, если уничтожить электростанцию, то стоимость изготовления любого вида техники/пехоты увеличится в два раза. Потеря Refinery выльется в отсутствие новых денежных вливаний, и тогда придется воевать тем, на что хватит тихонько капающих кредитов. Ну а подрыв завода по производству техники у GDI или ВПП у NOD вообще объяснять не надо.

Плечо к плечу

Такая "стратегическая" направленность мультиплеера просто заставляет играть командно. И та из сторон, которая первой дойдет до этого, начнет выигрывать. Бестолковое нападение "каждый сам себе голова" здесь не приветствуется - одиноким вынести легко. Даже "Мамонт" непременно откинет свои гусеницы, если за него возьмутся три ракетчика. Вот тогда и начинаешь понимать, что на поле битвы надо приезжать всем вместе на БМП, что в команде обязательно должна быть пара-тройка техников, чтобы латали побитую технику, не отходя от кассы. Что снайперы должны снимать вражеских техников в первую очередь, а невидимые инфильтраторы - тихонько прокрадываться на вражескую базу во время фронтального нападения, когда вражеские защитные вышки сконцентрированы на первой атаке, и закладывать взрывчатку.

Окончательный и бесповоротный вердикт - мультиплеер в C&C: Renegade просто великолепен. Это очень богатая на различные тактики и уловки игра, которая требует слаженных командных действий и личного мастерства в равной степени. И это видно всего лишь на одной карте, которой снабжена демка. И если сингл в этой игре будет хотя бы на том же уровне, что и многопользовательский режим, тогда нас ожидает действительно классная игрушечка!



Heli Heroes

| | |
|--------------------|---------------------------------|
| Жанр | Аркада |
| Издатель | Zuxxez Entertainment |
| Разработчик | Reality Pump |
| Дата выхода | Pentium 300, 64 Mb RAM, 3D-уск. |

Рейтинг 6.4

Неукротимая мечта человечества надавать всем плохим по одному месту является одним из основных идейных стимулов в создании любой игрушки. И чем больше плохих, которым можно навалить по ушам, присутствует, тем круче должна быть аватара игрока, которая этих самых нехороших вздуть и должна. Классическим примером такой аватары в аркадных играх является какой-нибудь аппарат, будь то звездный истребитель, супертанк или... о, да! Или вертолет!

Игрушку, созданную разработчиками из Reality Pump, можно смело отнести к вариациям именно на последнюю тему. У нас есть: а) аж два супервертолета - их "Команч" и нашенская "Акула"; б) вид сверху, изображающий идиллический пейзажик - холмики там всякие полигональные, водичка, города провинциальные на две с половиной улицы... ну там, еще партройка укрепленных забетонированных секретных объектов затесалась, как обычно; в) куча тщательно забаррикадировав-



шихся врагов, которым, правда, это все равно не поможет, потому что наш доблестный тандем из индейца семейства команчевых и покрасневшей (злой, наверное) акулы скоро порвет их на американо-российский флаг.

Господа, это именно то, что в игровой терминологии принято называть "кондовым платформером". Взлетев с базы, наш грозный винтокрыл (как вариант - сразу два грозных винтокрыла!) устремляется на несметные орды дотов, танков, кораблей и просто "плохих" вертолетов, свирепо вращая пушкой и рассеивая впереди себя ракеты щедрым долбанием клавиши "альтернативный огонь".

В плане приамбасов игрушечия не сверкает среди других представителей "стрелялок", но держится на равных. Вот вам и лазеры, и несколько видов ракет, горючка, броня, пауэр-апы и прочая ерунда, которая в виде шариков витает над останками раскуроченной вражеской техники и так и просит, чтоб ее подобрали.

Врагов тут много, но самым страшным из них является не какой-нибудь босс, а маленькие циферки вверху экрана, демонстрирующие неумолимо уменьшающийся запас времени на миссию. Онит и начинают нервировать первыми - уровень надо не просто пролететь, а как можно быстрее, уничтожить главную цель и добраться до базы, и чем дальше, тем эта задачка становится все сложнее.

Если вы любите незатейливое рубилово, если вам нечего делать в обеденный перерыв, а компьютер под рукой, то Heli Heroes - как раз то, что вам нужно, чтобы убить немного времени. Ну, и заодно много врагов!

Н

Бешеные буренки (BSE Bomber)

Вадим Палонин

| | |
|--------------------|------------------------|
| Жанр | Аркада |
| Издатель | Акелла |
| Разработчик | Meridian'93 |
| Дата выхода | Pentium 266, 32 Mb RAM |

Рейтинг 6.7

Пока любители экшенов пачками мочат фашистов, стратеги по сотому разу устраивают на Земле третью мировую, гонщики нарезают километры в NFS и Gran Turismo, а ролевики добивают Визардрей с Арканумом на пару, нам, простым любителям аркадного раздолбайства клавиатуры, компания Meridian предложила полетать на игрушечном вертолетике, спасая далекую Баварию от коровьего бешенства.

Оказывается, как мало надо человеку для отдыха. Подлетел к очередному парнокопытному, погрузил, подлетел к другому, погрузил. Потом сдал "улов" в соответствующие инстанции и вперед по второму заходу. Сразу видно, что создатели постарались максимально расслабить игрока. Смотришь на симпатичные спрайты - глаз радуется. Слушаешь легкую и неизменно пародийную музыку - блаженствуют уши. Читаешь прикольные диалоги, наполненные неповторимым бешено-буреночным колоритом, - душа отдыхает. Игра за 15 минут элементарно снимет напряжение целого рабоче-учебного дня.

Естественно, львиную долю веселья "обеспечивают" сами коровы. Некоторые из этих тупорылых животных бегают по карте со сверхзвуковой скоростью, другие, коровы-зэки, понуро волочат за собой тяжеленные шары. А как они мычат... Еще б немного, и до блэкндвайтовской буренки-монстра дотянули, а так - второе место с сильным отрывом от старенькой Horde и червяка Джима.

Что вас больше всего доставало в изометрических аркадах? Уж, случаем, не прицеливание ли? В разных играх эту "изометрическую болезнь" лечили по-разному. В одних добавляли кнопку самонаводки оружия, в других вводили всяческие дополни-

тельные прицелы, а в третьих просто оставляли все, как есть, собственно, чем и вызывали негодование большинства игроков. Довольно-таки оригинально с этой проблемой справились в ББ: при приближении к цели промазать в нее сетью или клеткой (зависит от уровня) невозможно, даже если цель за секунду до этого ломанулась в другой конец карты и сейчас вообще черт знает где. Клетка незамедлительно догонит и тут же добавит. Возможно, многим такое "жульничество наоборот" покажется нечестным и поповым, зато оно отлично хранит нервные клетки, которые, как известно, не восстанавливаются.

Жалко только, что проходится игрушка примерно за час, а некоторая однообразность миссий со временем начинает надоедать. Впрочем, это понятно. Meridian'овцы явно рассчитывали свое детище на кратковременную игру ребенка или большой компании. Тут, кроме "Овец", им равных нет.

Н





FIREFLY STUDIOS

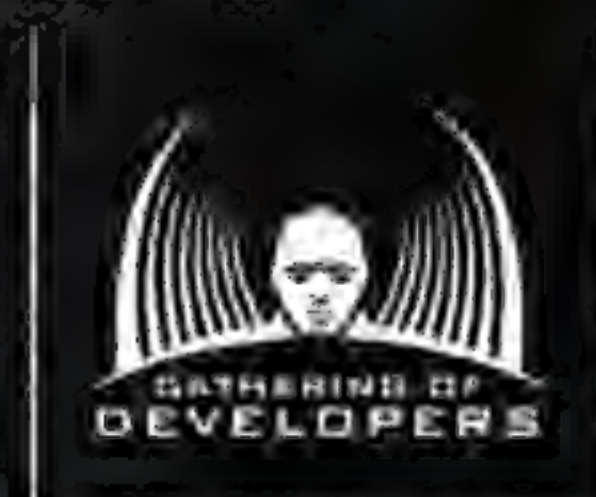
STRONGHOLD

«Создатели игр Caesar и Lord of Realms
приготовили для вас новый сюрприз:
увлекательные приключения среди замков
средневековой Европы.»

GameSpy

«Почувствуйте себя
средневековым феодалом в
самой увлекательной из
замковых стратегий!»

PC GAMER



Firefly Studios, эмблема Firefly Studios и Stronghold являются охраняемыми товарными знаками Firefly Studios Limited. © Firefly Studios Limited, 2001. Все права защищены.
Перевод на русский язык и распространение русскоязычной версии по лицензии Take 2 Interactive Software, 2001. © Перевод на русский язык ООО «Логрус.РУ», 2001.
Исключительное право на издание и распространение игры Stronghold в России и странах СНГ принадлежит компании «1С».

**Самые популярные программы для домашних компьютеров
В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»**

Зубастая непосредственность

Константин Подстрешный

- Предположим, что вы сели в машину времени и вернулись в тридцать второй год. В Германию. И предположим, вы встречаете Гитлера. Вы убьете его или оставите в живых?

...
- Значит, убили бы?

- Ясное дело.

Стивен Кинг. Мертвая зона

| | |
|-----------------|---|
| Издатель | Бука/Akabei |
| | http://www.buka.ru & http://www.akabei.com |
| Разработчик | G5 Software |
| | http://www.g5software.com |
| Жанр | Action |
| Требуется | Pentium 350, 64 Mb RAM, 3D 16 Mb |
| Рекомендуется | Pentium III 500, 128 Mb RAM, 3D 32 Mb |
| Сайт игры | http://www.redshark.g5software.com |
| Наш сайт | http://www.gamenavigator.ru/games/game1616.html |
| Смотри на диске | обои, скриншоты |

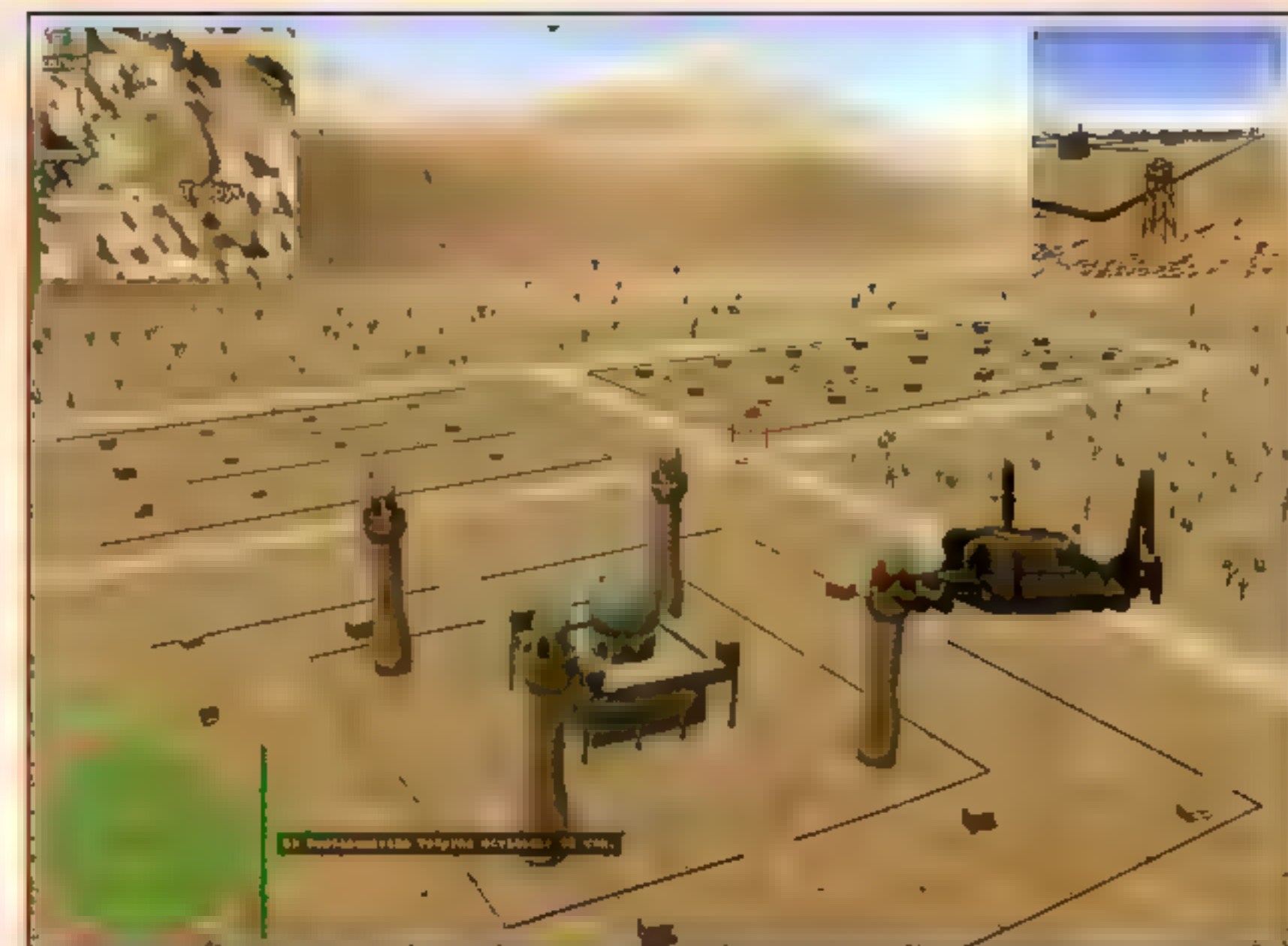
Игровой интерес  **Рейтинг 7.0**
 Графика 
 Звук и музыка 
 Дизайн 
 Ценность для жанра 

Время освоения: от 0.5 до 5 часов
 Сложность: средняя
 Знание английского: не требуется

В дремучих восьмидесятих очень уж я любил читать советскую фантастику. Особенно импонировал мне сюжет про путешественников во времени, которым ни во что вмешиваться нельзя. Попадали эти туристы в годы Великой Отечественной и начинали косить немецко-фашистских захватчиков. Не удержались, значит. Впрочем, недавно видел фильм, как американский авианосец попал во времена второй мировой и защищал Перл Харбор. Значит, не одни мы такие одержимые. Уж больно это заманчиво — закинуть современную боевую машину в прошлое, и чтобы враги кругом слабые, но многочисленные, такие, что только толпой завалить и могут.

реализма в игре. Выстрелы немецких зениток выбивают из нашей брони красивые звездочки и потихоньку снижают зеленую полосу жизни. Мы — воплощение понятия overpower, круче нашей акулы в игре зверя нет.

При этом разработчики утверждают, что в Jungle Strike вовсе не играли. Давайте им поверим. Если бы играли — у них бы хватило совести сделать пехоту. Но похожего все равно много, начиная от завышенных даже для аркады убойных характеристик вертолета и заканчивая заданиями в миссиях. Впрочем, задания для таких игр стандартные: успеть за отведенное время



Наша задача — расстрелять ПВО, чтобы летающие крепости союзников могли здесь все разбомбить

В конце концов, за то, что нет ни одной речки или хотя бы озера. Озера — замечательная штука, в них могли бы искупаться солдаты, впрочем, солдат тоже нет, одна техника. Слабая, но шустрая и многочисленная...

Про технику

Ее немного, всего 14 видов, любит прятаться в лесу, что, впрочем, не слишком-то продлевает ее век. Несколько выстрелов из пулемета, и несчастная ЗСУ Wirbelwind отправляется туда, куда попадает бронетехника после смерти, если она, конечно, при жизни себя хорошо вела. Есть также немецкие танки, вреда вам причинить они не могут, зато с удовольствием расстреляют конвой, который было поручено охра-

Озера — замечательная штука, в них могли бы искупаться солдаты, впрочем, солдат тоже нет, одна техника. Слабая, но шустрая и многочисленная..

Конвой под надежной защитой: надежная защита — это Ка-50, а конвой — вот он, внизу, под надежной защитой



В качестве современной боевой машины выступает Ка-50. Советский Союз получил оружие победы, дедушка Сталин довольно потирает руки, а немецкие ПВО безуспешно пытаются сбить “Красную акулу”. И “Полет валькирий” как основная музыкальная тема.

Краснознаменная валькирия

Самые коварные враги в игре — не немецкие ПВО, а перешедшие на сторону фашистских оккупантов русские березки. Задевать деревья не рекомендуется. Но это, пожалуй, единственное проявление

местность зачистить, ангары всякие важные повзрывать, просто вырезать всех на карте, наступление поддержать, конвой куда надо довести. Вот что действительно понравилось — что этот самый конвой не прет навстречу верной гибели, терпеливо ждет, пока прикрытие (то есть мы) разберется с противником, а в случае опасности и вовсе может повернуть назад.

Графика-графичечка-графикулечка...

Картинка, которую выдает движок “Акулы”, удивительно похожа на тесты видеокарт: летит вертолет над лесом, от ракет всяких уворачивается, отстреливается. Спецэффектов — по полной программе. Если что-то взрывается, то по всем правилам, как надо, чтобы за версту видно было. Но при этом, скажем, прозрачной кабину у вертолета сделать поскупились.

Игру, вообще, можно очень за многое ругать. Например, за отсутствие противников в воздухе — видимо, почувствовав всю безысходность, летчики Люфтваффе дружно надрались шнапса и с аэродромов не стали даже подниматься. За то, что у “Красной акулы” из оружия только два вида ракет и крупнокалиберный пулемет.

нять одному чрезвычайно нерасторопному пилоту из будущего. И непременно бы расстреляли, не будь у нас союзников на земле. Верные “тридцатьчетверки” самостоятельно окружают врага и задают перцу.

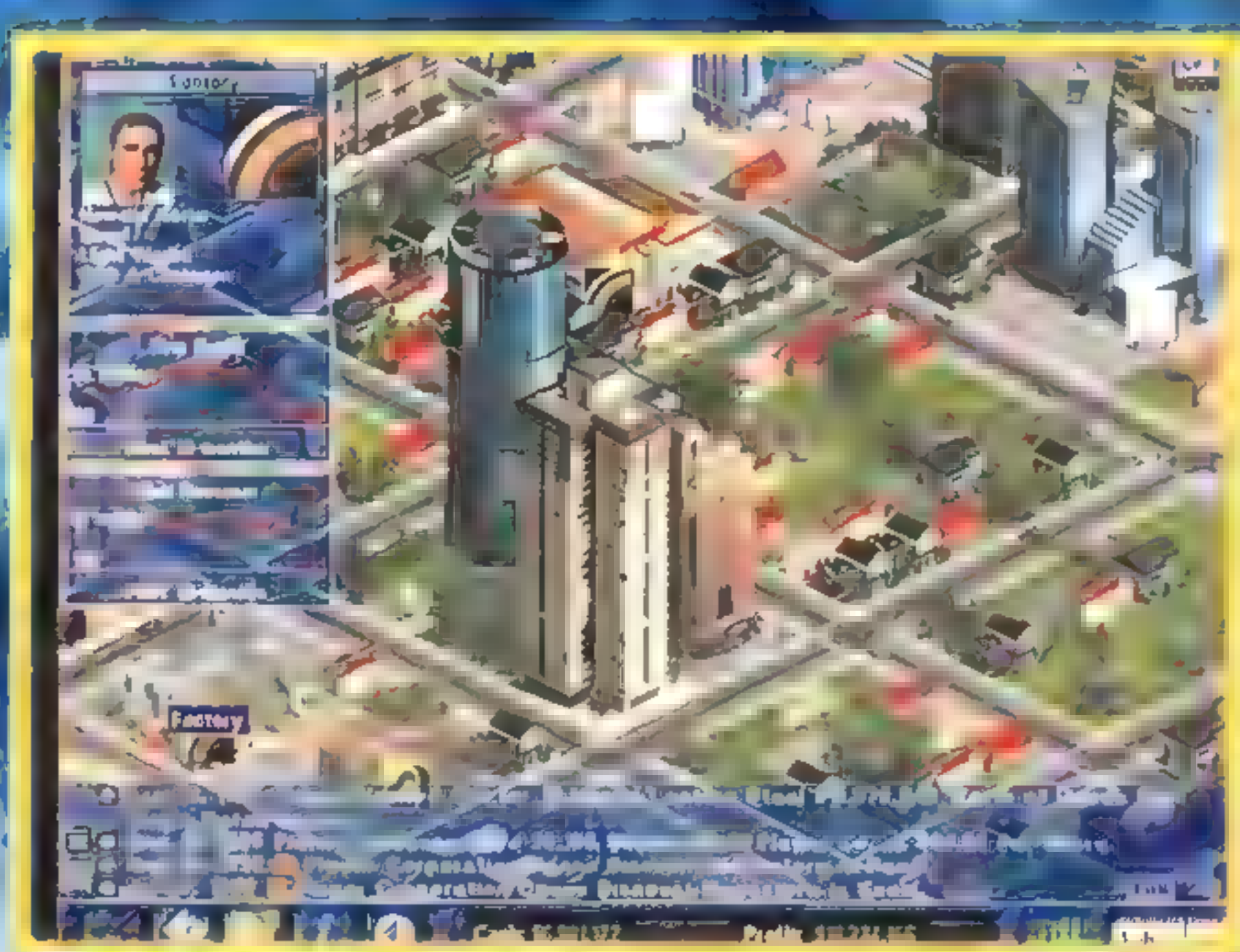
Летят перелетные рыбы потерянных фрицев кусать...

Странная игра, недостатков — море, хорошие черты — тоже есть. Но для первого блина неплохо, могло быть гораздо хуже. Важно другое: в нашем отечестве появились игры, представляющие средний класс. То есть не просто игры, которые либо хиты, либо халтура полная, а нормальные такие аркады, ни на что особенное не претендующие. Середнячок — верный признак нормальной индустрии. Это радует.

Между прочим...

★ Одна из специализаций G5 Software — разработка игр для новых поколений мобильных телефонов.
 ★ Большинство населенных пунктов в игре названы в честь друзей и родственников разработчиков.

КАПИТАЛИЗМ II



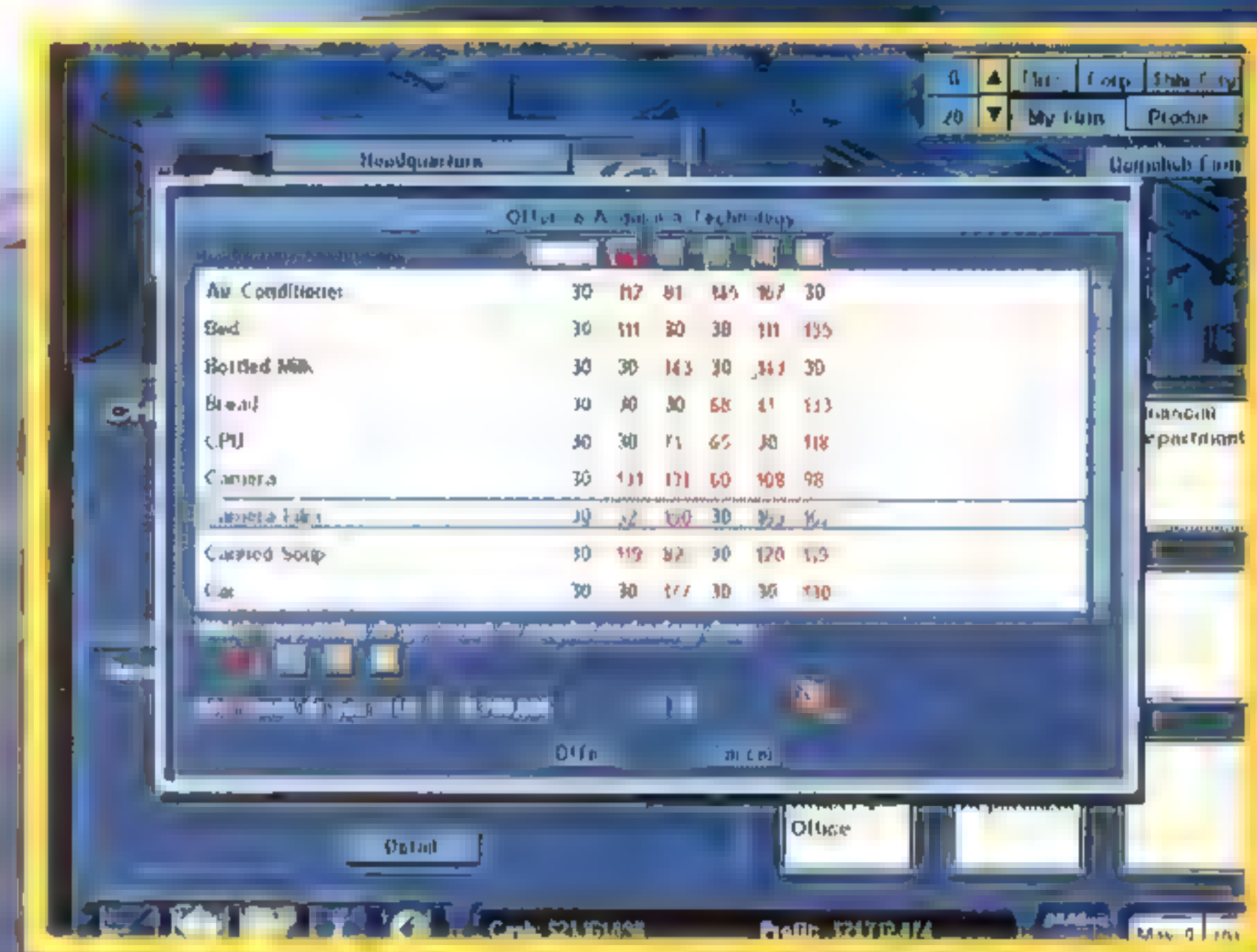
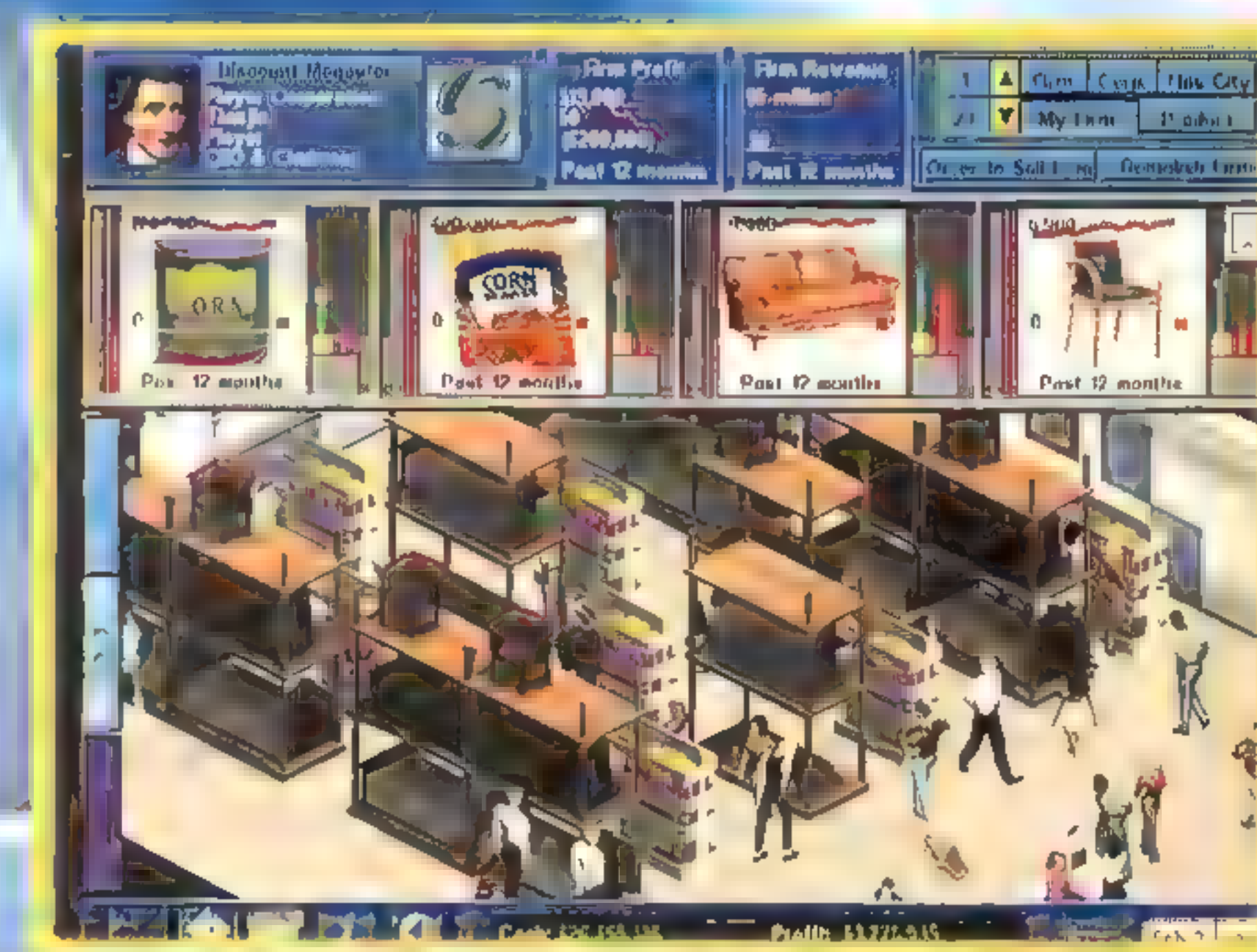
■ Максимально прибыльные
■ Женщины & разнообразие
■ Экономическая свобода

■ Изометрический вид

■ Различные уровни сложности

■ Игра по локальной сети
(до 7 человек) и через Интернет

■ Система помощи



"Капитализм 2" предоставляет вам возможность создать в виртуальной реальности свою собственную экономическую империю. Вы окунетесь в мир большого бизнеса, конкурентной борьбы и форс-мажорных ситуаций. Вам придется управлять денежными потоками и контролировать товарооборот, нанимать и обучать персонал, строить новые магазины, заниматься рекламой... Не пугает? Тогда за дело!

Системные требования: Операционная система Microsoft® Windows® 95/98/Me/2000/XP, процессор Pentium® II 233 МГц, 64 МБ оперативной памяти, совместимые с DirectTMX® 8.0 видеоадаптер и звуковая карта, 4-скоростное устройство для чтения компакт-дисков или DVD-дисков. 250 МБ свободного места на жестком диске, мышь, модем для доступа в Интернет (желательно).

По всем вопросам, связанным с игрой, обращайтесь по телефону: 8055 745-01-14, 8055 745-01-15
E-mail: zakaz@meda2000.ru
Доставка по Москве - БЕСПЛАТНО!
Поддержка для пользователей по телефону: 8055 777-38-51
e-mail: support@meda2000.ru



Звездный лёт

Андрей Щур

- Пи-пи-пиу-пи-пиу-пи-пи!

- Дурак ты, R2D2, это не гоблин, это учитель Йода!

Люк Скайуокер

Издатель

Lucas Arts Entertainment Company

<http://www.lucasarts.com/>

Разработчик

Lucas Arts Entertainment Company

<http://www.lucasarts.com/>

Жанр

Аркадный космосим

Требуется

Pentium II 350, 64 Mb RAM

Рекомендуется

Pentium III 700, 128 Mb RAM

Сайт игры

<http://www.lucasarts.com/products/starwarsstarfighter/>

Наш сайт

<http://www.gamenavigator.ru/games/game2171.html>

Смотри на диске

скриншоты

Игровой интерес

Графика

Звук и музыка

Дизайн

Ценность для жанра

Рейтинг 7.4

Время освоения: до 0.5 часа

Сложность: средняя

Знание английского: не обязательно

Вы никогда не задумывались над вопросом, когда кончатся игры по вселенной "Звездных войн"? Если немного порассуждать, то становится ясно, что тут и думать особо нечего, ведь до этого момента мы с вами точно не доживем - столь плодотворно и систематично выкидывает на рынок компания дядюшки Лукаса изделия на "звездновоинскую" тему. И ладно бы, барахло одно, так ведь нет же - умудряются в большинстве случаев угодить игрокам (правда, если игру сама Lucas Arts делать берет, а не у левых разработчиков заказывает). Секрет этого постоянного успеха у публики почти так же непостижим, как не понятен современной науке успех большинства игр по вселенной Star Trek - просто так складывается, что первые любят все, а вторые только горстка фанатов.

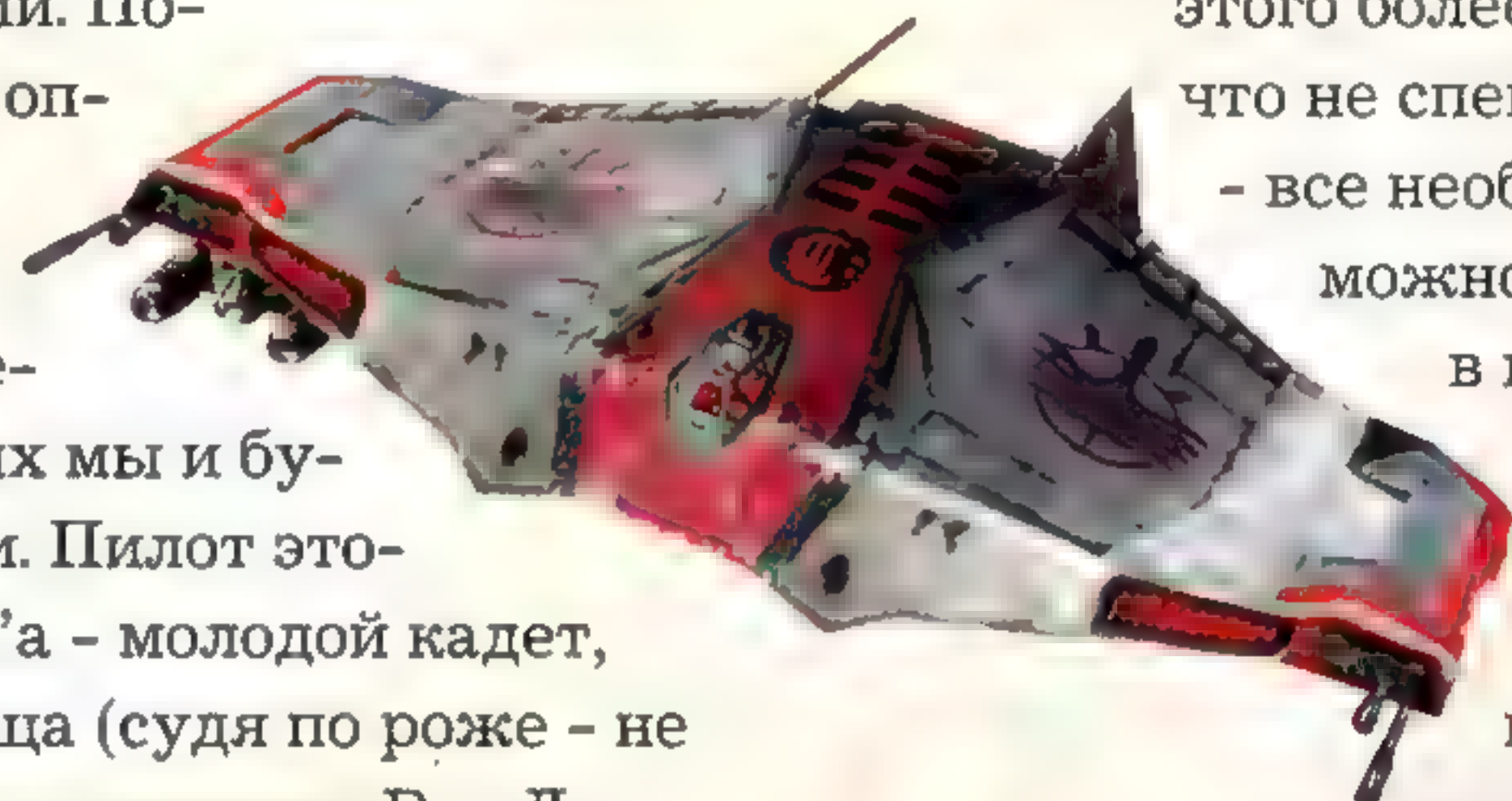
Вот и Star Wars Starfighter из той же серии - ведь по сути своей самый что ни на есть портитованный порт с консоли. Ан нет. Неплохая игрушка вышла.

Хороший, плохой, злой.
И еще носатый

Как несложно догадаться, SW: Starfighter создан по мотивам первого эпизода "Звездных войн". Если кто смотрел, но не помнит, "Старфайтер" - это истребитель такой, создан с закосом под дизайн шестидесятых годов, когда в чести были "прилизанные" контуры и яркие блестящие поверхности. В анфас напоми-

нает вилку, у которой средний зубец выломали. Но, несмотря на название игры, полетать на этом чуде техники нам дадут лишь примерно в трети миссий, так как все остальное время мы будем осваивать еще два звездных драндулета, отличающихся друг от друга оружием и предназначением. И пилотами. Поэтому как сюжет - по определению штука страшная.

Итак, главных героев, от лица которых мы и будем летать, всего три. Пилот этого самого Starfighter'a - молодой кадет, только что из училища (судя по роже - не иначе наше ПТУ) по прозвищу Рис Даллоус (Rhys Dallows). По ходу дела к нему присоединяются очаровательная темнокожая наемница Вана Сэйдж (Vana Sage) на своем оснащенном ионной пушкой звездолете и синий (по цвету кожи, а не состояния) великан Ним (Nym), честный такой звездный пират на бомбардировщике. Еще одно существо, которое играет за нашу команду, в терминологии принято называть "комический друг главного



героя", - это носатый пройдоха-торговец, соотечественник которого был в фильме. Его таранас будет вашим ведомым в паре миссий, но самому на нем полетать получится, лишь открыв соответствующий бонус.

Дружить нашей ватаге приходится против коварной Торговой Федерации, так неразумно перебежавшей поначалу дорогу всем героям по отдельности. А поскольку месть страшнее, когда она коллективная, наши пилоты быстренько сколотили ударное звено и двинули совершать подвиги...

Ощущение консольности возникло сразу при попадании в меню игры. Никаких вам излишеств вроде курсора мыши, настроек уровня графики и прочих стандартных опций, без которых меню уже не меню. Зато эта отморозенность ледникового периода компьютерных игр - экран набора кодов - присутствует. Странно, но факт: игра переделывалась для PC более полугода и, тем не менее, не стала от этого более "user friendly". Так что не спешите заходить в игру - все необходимые настройки можно и нужно изменить в предстартовом окошке.

Навоевавшись и победив в борьбе против интерфейса, попадаешь в игру и понимаешь, что к графическому исполнению лукасартовцы подошли гораздо серьезнее, чем к менюшкам. Это вам не прошлогодний позор на наши седины под названием Battle for Naboo. Ландшафт планет выполнен на уровне "Шторма", то есть очень даже детализировано и узнаваемо. Все текстуры прорисованы очень аккуратно, нигде не выпадают и смотрятся органично. Например, кань-

Битва в воздухе над заливом. Небо в воде отражается настолько здорово, что даже ориентация в пространстве немного теряться начинает - не понять, где верх, а где низ

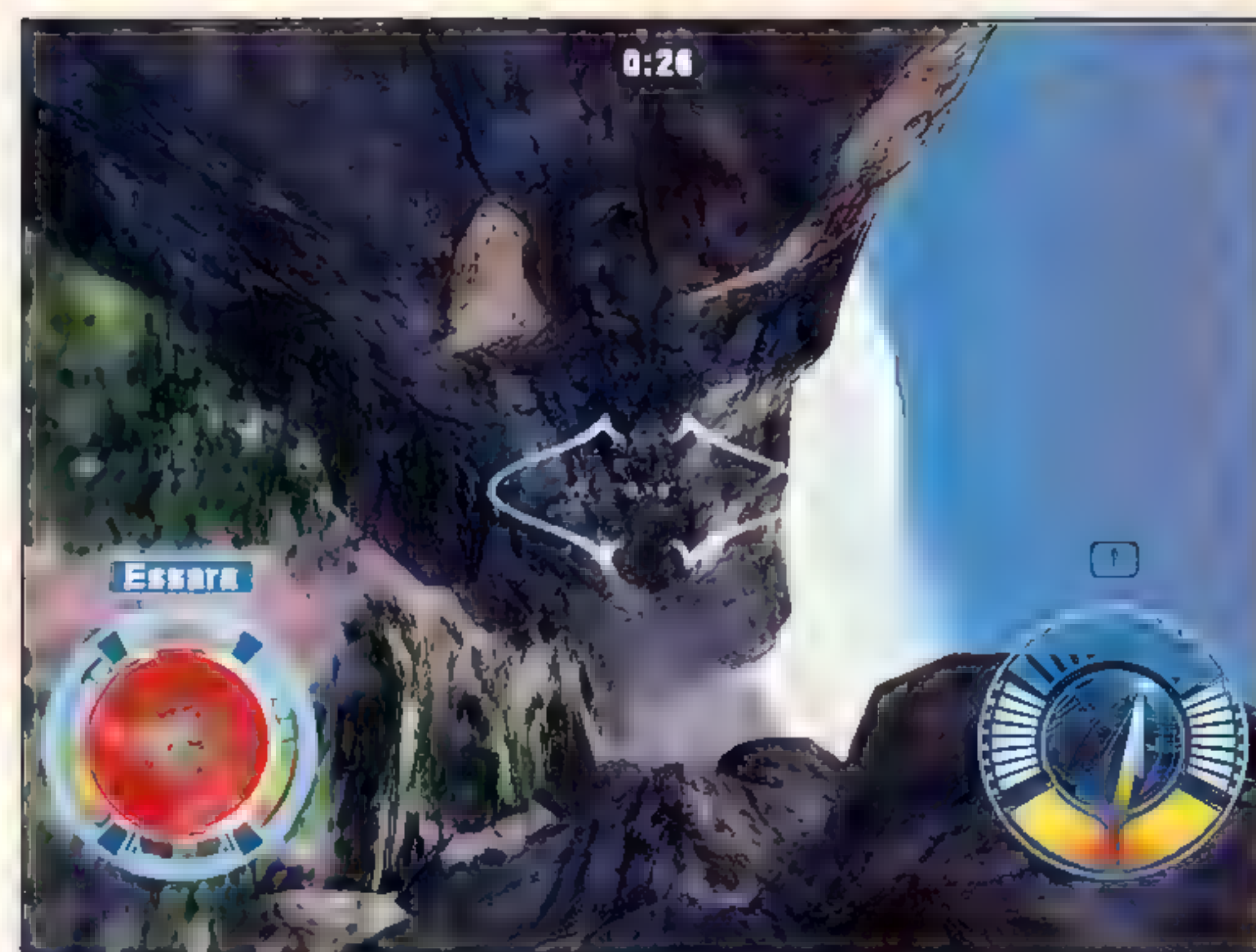


Под конец игры нам даже дадут залететь внутрь станции и вдоволь покурлесить, расстреливая ряды готовящихся к погрузке танков





В последней миссии звено "Старфайтеров" пойдет атакой на такую вот станцию. Не Звезда Смерти, конечно, но тоже внушительно выглядит



На большой скорости в каньоне лучше лететь боком - так удобнее маневрировать

он, по которому в процессе кампании можно будет пролететь три раза (причем два из них как можно быстрее), смотрится почти как настоящий - на него разработчики полигонов явно не пожалели. Массивные каменные выступы нависают по обе стороны кабины, и кажется, что еще чуть-чуть, и ты начнешь скрежетать по ним обшивкой (нередко такое действительно происходит).



Рев турбин и свист шрапнели

Миссии в игре подразделяются на "наземные" и "космические". В первых нам приходится циркулировать над некой местностью и заниматься либо штурмовкой наземных укреплений, либо защитой кого-нибудь от вражеского нападения, либо эскортом. В космосе приведенный выше перечень обогащается лишь миссиями по простому выносу всех находящихся в округе врагов.

Вообще эту игру отличает масштабность. Если уж на нашу наземную базу начинает нападать вражеский десант, то можете смело ждать никак не меньше пятидесяти наземных целей и столько же воздушных - радуется только то, что наступают они не одновременно, а звеньями и отрядами, посему разделаться с ними не так тяжело. Но все равно уже к середине игры начинаешь чувствовать себя таким ангелом-хранителем, который носится

над полем боя, как бешеный орангутанг, и крошит врагов пачками, оставляя одного-двух недобитков на расправу вингментам. Подлетает звено вражеских бомбиров - пикируешь, драконишь в хвост и гриву, причем половину из них сносишь даже без подсветки целеуказателем: бьешь на упреждение и тут же срываешься на пару километров в сторону, где танкетки пытаются разнести вверенные

под твою ответственность несчастные транспорты. Еще через десять секунд засекаешь неприятельский дроппинг и уже вовсю прешь на него, без устали кромсая пушками и ракетами, лишь бы взорвать до того, как редиска эта начнет очередную порцию подмоги высаживать. Космические баталии чуть проще - там потуги "стратегического" маневрирования на местности не особо нужны. Зато крутиться приходится не в пример быстрее - вражеские истребители берут скоростью и маневренностью, поэтому, чтобы удержать их в перекрестии прицела, надо изрядно покатаить гризуна по прилагаемому коврику.

Раньше было лучше

Или, другими словами, о минусах игры. Как человек, пропедший X-Wing и Tie Fighter со всеми адд-онами, я, признаться, ожидал от "Старфайтера" хоть какого-нибудь следования той технической базе, которая была выстроена этими играми. Ну, дескать, чтоб энергию со щитов на оружие и обратно перебрасывать, лазеры подзаряжать, радиус поворота чтоб соблюдался... В общем, размахался, как ребенок. Щаззз, ребята. И радиус вам. И щиты. Ага. Видать, по мнению разработчиков, раз на дворе новое тысячелетие, такие сложности игрокам уже не по плечу. Поэтому то, что получилось, можно назвать просто аркадой. Шутером

без возможности стрейфа, если хотите. Посудите сами - энергия лазеров у нас бесконечная. При permanently восстанавливаемом щите возможен даже форсаж. Сила притяжения вообще на нас не распространяется. Радиус разворота - как мышкой успел повернуть, так там и оказался.

Короче, обидно, что игра, позиционировавшаяся как симулятор, в результате оказалась банальной стрелялкой. Красивой и по-своему захватывающей, не спорю. Но это не тот жанр, который хотелось бы увидеть от людей, сделавших когда-то столь качественные космосимы. И поверьте, я не ругаю Starfighter. Он по-своему, по-аркадному, очень даже сложен и интересен. Это хорошая игрушка, в которую можно с удовольствием порезаться несколько часов подряд. Просто становится немного грустно, когда понимаешь, что даже такие мастодонты игростроя, как Lucas Arts, отказываются делать серьезные игры, отдавая предпочтение простому месилову.

Что ж, как бы там ни было, все равно SW:

Starfighter неплох. И если вы не прочь вылететь в открытый космос, чтобы сбить пару крейсеров, если вам охота отразить нашествие целых армий и если вы желаете получить еще один сюжетный кусочек этой великолепной игровой вселенной, созданной более 30-ти лет назад Джорджем Лукасом, тогда, я думаю, вам стоит установить на своей машине "Старфайтера" и в который раз услышать первые бравурные аккорды произведения Джона Уильямса, воистину ставшие чем-то вроде гимна "Звездных Войн".

Н



Атака на только что высадившиеся силы врага. Синим прицелом помечено место, куда упадут протонные бомбы нашего бомбардировщика

Реклама – двигатель прогресса!

Не будь слишком сладким – тебя съедят...

Курдское изречение

| | |
|-----------------|---|
| Издатель | Simon & Schuster Interactive http://www.ssinteractive.com/ |
| Разработчик | Boston Animation http://www.bostonanimation.com/ |
| Жанр | Action/Adventure |
| Требуется | Pentium II 233, 32 Mb RAM |
| Рекомендуется | Pentium III 500, 128 Mb RAM |
| Сайт игры | http://www.bostonanimation.com/ds/index.php |
| Наш сайт | http://www.gamenavigator.ru/games/game1959.html |
| Смотри на диске | скриншоты |

| | | |
|----------------------------------|-------|--------------------|
| Игровой интерес | ■■■■■ | Рейтинг 6.4 |
| Графика | ■■■■■ | |
| Звук и музыка | ■■■■■ | |
| Дизайн | ■■■■■ | |
| Ценность для жанра | ■■■■■ | |
| Время освоения: от 0 до 0.1 часа | | |
| Сложность: низкая | | |
| Знание английского: желательно | | |

Некоторое время назад мы уже рассуждали о потерянности современной молодежи для традиционной индустрии развлечений (музыка, фильмы...). Путь к сердцу этой странной, но многочисленной братии лежит исключительно через экран монитора. И чем больше усилий будет приложено к тому, чтобы этот путь был красив, ухожен, снабжен кондиционерами и приятен на вид и осязание, тем больше вероятность, что компьютерная братия поверит в него.

Похоже, что подобные мысли стали приходиться в головы не только самым продвинутым рекламщикам, но и тем, которые ежедневно кормят нас десятками тупых рекламных роликов, прославляющих очередной шоколадный мусор, от которого у половины воспитанников детских садов случается несварение. Нет, раньше тоже встречались игры, прямо или косвенно восхваляющие пепси-колу и прочее, но не до такой же степени! Все же должен быть предел.

Дело в том, что в первый раз за всю историю компьютерных игр нам сделали рекламную игру, которая ничего не теряет от своей рекламности. То есть она совершенно не вторична и приветствуется к употреблению даже теми, кто слышать не слышал о Skittles – маленьких фруктовых конфетках, выпускаемых Mars, Inc.



Кисельные берега

К сожалению, основная проблема рекламного продукта осталась – как и в любом рекламном ролике, в Darkened Skye до отвращения мало смысла. Глобального. Потому что местный сюжет и вселенная до боли напоминают идиотичную тетку Асю. То есть налицо мир, где до недавнего времени царили мир и спокойствие. Молочные реки, кисельные берега, дожди из конфеток Skittles и прочие маленькие радости. Но, чу! К власти пришел злобный тиран, который радости запретил, радужный талисман, отвечающий за изобилие конфетных дождей, сломал и разбросал по всему свету, и вообще теперь все плохо. Мы же (в лице главной героини Скай, сироты и бедной родственницы) приступаем к поиску правды и кусочков талисмана, потому что, натурально, дальше так жить нельзя.

Не Лара!

К счастью, все остальное здесь вполне на высоте. Не на предельной, конечно, но неплохо. Правда, сначала становится немножечко страшно – первым, что мы увидим, начав новую игру, будут филейные части главной героини.

В этот момент главное не оказаться ненавистником Лары нашей Крофт, ибо тогда игра будет навсегда потеряна. Потом – ничего, привыкаешь. Становится похоже на McGee's Alice. “Ужимок-и-прыжков” как раз столько, чтобы



Вот такие они, современные спасительницы вселенных...

Мы же (в лице главной героини Скай, сироты и бедной родственницы) приступаем к поиску правды и кусочков талисмана, потому что, натурально, дальше так жить нельзя

не ощутить рвотные позывы. Товарищи явно знали пределы допустимого.

Конфетки Skittles, которые всю игру придется искать и иногда находить, вписаны в игру довольно красиво. На них держится местная магическая система. Для получения в свое полное и безраздельное пользование различных спеллов нужно умело и с умом комбинировать различные конфетки. К счастью, немного логики есть и тут, поэтому, в зависимости от цвета, всегда можно примерно догадываться о функции той или иной комбинации, которых, понятное дело, довольно приличное количество.



Skye вовсе не очень Darkened, просто вечер

Помимо “побегать-подраться” встречаются места, где нужно думать (что для рекламного продукта нонсенс). Паззлы-загадки, конечно, до смешного легкие и завязаны на наличии/отсутствии у героини нужного в данный момент предмета, но игру разнообразят сильно. Драки, опять же, напоминают Алису – динамично, красиво, и просто.

Самое приятное впечатление за всю игру – не от главной героини, хоть она и рыжая, а от ее напарника, горгульи мужского рода по имени Драак. Парень призван развлекать нас всеми возможными и невозможными способами, поэтому шутит постоянно и без перерывов, что не только не действует на нервы, а, напротив, делает жизнь веселой и беззаботной. Правда, когда нас немножечко бьют по голове, он тоже шутит...

Тоже ничего

С исполнением тоже не подкачали – Simon & Schuster дали достаточно денег, чтобы выглядело хорошо. Мультфильмы не настолько круты, как, скажем, в Diablo, но сделаны добротно. Графика вполне соответствует стандартам, а всех Ларо- и Алисо-клонов уделывает легко и непринужденно. Правда, как всегда, вполне требовательна к железу.

Хорошо!

В общем, поиграть в Darkened Skye стоит. Про слова “реклама” и “Skittles” забываешь почти сразу, а от игры оторваться становится не так уж и легко. Первый на моей памяти рекламный продукт такого уровня...

1C:Репетитор Математика

- **Алгебра**
рациональные, иррациональные,
показательные, логарифмические
уравнения и неравенства;
прогрессии
- **Планиметрия**
- **Элементы
математического
анализа**

74 урока, три уровня
сложности
375 мультимедийных
демонстраций
1137 интерактивных
заданий

Теория и практика
решения задач



указаны рекомендованные розничные цены

Комплекс включает:

аудио-визуальный учебник со
встроенной системой заданий
и гипертекстовым конспектом;

задачник, содержащий
домашние задания
и контрольные работы,
составленные из реальных
экзаменационных задач;
редактор формул для ввода
ответов;

10 часов анимационных
объяснений, контрольные
вопросы по ходу демонстраций
и задачи на закрепление;

базу конкурсных задач
с поиском по темам,
идеям решения, сложности
и другим характеристикам;

дневник пользователя, в котором
сохраняется полная статистика работы с
каждым уроком и всем курсом в целом;

калькулятор и графопостроитель,
с помощью которых можно
одновременно вычислить значения
и построить графики нескольких функций, задаваемых в обычном
формульном виде; сохранять, распечатывать, использовать в других
программах условия и результаты вычислений и построений;

тренажер устного счета, позволяющий
приобрести и отточить навыки арифметических и
алгебраических вычислений, без которых успех
на приемных испытаниях в вузы невозможен.



Репетитор-Он-Лайн

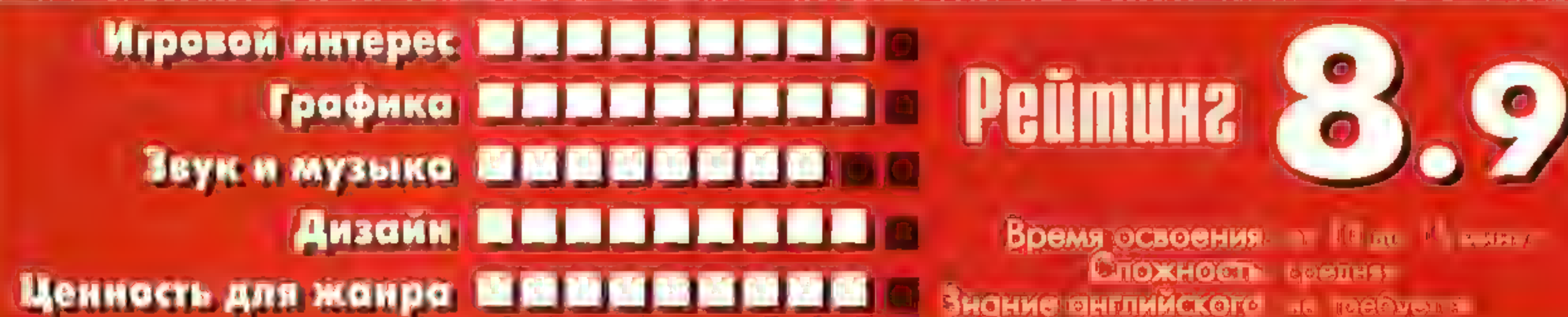
http://repetitor.1c.ru, e-mail: repetitor@1c.ru

Серьезное продолжение

Юрий Пашолок

Тра-та-та-та-та-та-та-та!
Из мемуаров пулемета

| | |
|-----------------|--|
| Издатель | 1C/GodGames http://games.1c.ru/ , http://www.godgames.com |
| Разработчик | CroTeam http://www.croteam.com/ |
| Жанр | FPS |
| Требуется | Pentium-II 400, 64 RAM, 3D (16 Mb) |
| Рекомендуется | Pentium-III 650, 128 RAM, 3D (32 Mb) |
| Сайт игры | http://serioussam.godgames.com/ |
| Наш сайт | http://www.gamenavigator.ru/games/game2003.html |
| Смотри на диске | скриншоты, дополнения |



Безусловно, продолжение игры, ставшей лучшим FPS года по версии нашего журнала, ждали с нетерпением. С самого начала было известно, что проект *Serious Sam* разбит на три относительно небольших части, вместо одной огромной игры. Это было сделано хитрыми хорватами из CroTeam для лучших продаж, чтобы стоимость каждого «компонента» не превышала 20 у.е. Так что *Serious Sam: Second Encounter* — это еще далеко не окончание праздника. Фанаты, помните: через некоторое время нас ожидает еще один сеанс кровавой бани!

Изначально у этой игры планировался всего один рейтинг — адд-он, и, в принципе, этого было бы достаточно, если бы разработчики просто добавили по паре новых уровней, монстров и видов оружия. Однако они, честь и хвала им, поступили иначе. Хорваты на самом деле создали новую игру, с более качественной графикой, большим количеством нововведений, а главное — еще более веселую и интересную.

Полетела стружка

Как известно, действие первой части *Serious Sam* целиком и полностью происходило на территории Египта. Помните эти огромные песчаные равнины? А теперь можете их забыть: пустыню вы увидите лишь во втором эпизоде *Second Encounter*, да и то не надолго. Тех, кто, дойдя до конца первого Сэма, повелся на поводу разработчиков и всерьез решил, что действие продолжения будет происходить на Сириусе, хочу огорчить — звезды пленительного счастья не будет. Уже направляющийся в глубины космоса огромный диск тарелки с Сэмом на борту при выходе из атмосферы самым безбашенным из возможных способов будет сбит. Каким? Не скажу, но во всем этом

следует винить все тех же головастых разработчиков, которые не умеют управлять подручными летательными аппаратами. В качестве компенсации за безвинно загубленную тарелку вам представится возможность пробежать кросс длиной в четыре эпизода по новым живописным местам старушки-Земли. И он будет не из легких!

Часто бывает, что добавление нового в старую игру не несет ничего хорошего: к примеру, новое оружие вертится в руках какое-то время, затем выясняется их бесполезность, после чего новинки заталкиваются в самый низ рюкзака с амуницией. Но не в случае с *Second Encounter*! Здесь новое оружие становится практически полной заменой, казалось бы, проверенного временем старого арсенала, лишь изредка вы будете доставать «антиквариат» и протирать его ветошью. Самое интересное, что старое оружие забрасывается практически с самого начала: зачем вам эти никчемные револьвер и винчестер, если в ваших руках уже громыкает бен-



зопила, которая по своей эффективности заткнула за пояс дряхлого предшественника из *DooM*? Лишь появление более-менее серьезных врагов заставит вас на время спрятать зубастую бестию. Не представляете, какой детский восторг возникает при распили красной железной курицы-механоида, когда во все стороны летят болты и прочие уже лишние детали! Или, скажем, когда, отпрыгнув в сторону, буквально разносишь на куски очередного конягу-скелета, так неосмотрительно сиганувшего на тебя...

Дальше вас ждет ствол, которого в игре явно не доставало, а именно снайперская винтовка. Снимите вон ту кандидатуру! Пожалуйста! А ту? Да без проблем! Борьба с врагами на дальних дистанциях, которая ранее была камнем преткновения, теперь превратилась в наиприятнейшее занятие. Снайперская винтовка в *Serious Sam: SE* бьет наповал кого угодно, только патроны подавай.

Но все это лишь цветочки, главный хит сезона — это огнемёт. Забудьте поскорее о том недоразумении, что вам предлагали фашиствующие интенданты в *RtCW*. Разработчики *Second Encounter* создали лучший на сегодняшний день виртуальный огнемёт: от его напалма горит все, включая полы, стены и прочие поверхности. Создатели пирамид майя вряд ли

Э, куда собрались? Без меня не начинать!



Между прочим...

Восхищенный талантами CroTeam, наш журнал *Serious Sam: Second Encounter* может считать одним из лучших FPS-игр года. Дело в том, что тактике для игры нет предела. Как известно, старая игра *Serious Sam* была создана автором Никитой Джигурдой. Ожидается НЕЧТО!

предполагали, что их детища превратятся в крематории имени Сэма Стоуна. А как пылают ваши оппоненты – это надо видеть. Монстры превращаются в живой факел, постепенно начиная напоминать жаркое с аппетитной хрустящей корочкой. Увы, свежатинку отведать не дадут – главному злыдню Менталу тоже надо чем-то питаться.

Финальным аккордом становится совершенно читерское создание CroTeam, именуемое Serious Bomb. Слава Богу (или наоборот), что вам позволено носить лишь три таких бомбочки. Дело в том, что “включение” Serious Bomb приводит к миниатюрной Хиросиме, после которой на поле брани остается лишь приходящий в себя игрок.

Второй составляющей успеха стали монстры. Вы действительно думаете, что в Serious Sam: First Encounter их было очень много? Это значит, что вы не видели Second Encounter. Там их больше раза в два, причем дело не только в количестве – на избиение выделено семь новых злыдней, обладающих яркой индивидуальностью. Человек-тыква, размахивающий своей бензопилой; наемники, по своей эффективности совсем ненамного превосходящие безголовых болванов; “дедушка” с двумя ракетницами – каждый из них был создан с особой тщательностью. А для того, чтобы вы не скучали, разработчики подготовили подарки – гигантских боссов, к каждому из которых нужен свой “подход”.

Серьезная архитектура

Третье, за что Second Encounter можно выделить как отдельную игру, – это дизайн уровней. И до этого разработчики из CroTeam сумели прославиться как неплохие “архитекторы”, но тут они, что называется, превзошли себя. Уровни просто великолепны: пирамиды майя выглядят очень колоритно и самобытно, то же самое можно сказать и про Вавилон. А как весело смотрятся эти зимние домики...

При этом достаточно часто встречаются поистине потрясающие своей оригинальностью находки левелмейкеров. Как вам нравится огромный каменный цилиндр с “размазанной” по его внутренним стенкам гравитацией? Представьте, какое начинается веселье, когда в эту трубу начинают запускать толпы зубастых лягушек – не сешься по стене все вперед, на стенку, удивляясь, что не падаешь, а за тобой эти гаврики прыгскокают.



Кроме того, у дизайнеров уровней четко прослеживается мания к кольям: хотите, будут колья в стене, хотите, они будут в полу, вам же все равно, как на них насаживаться, не так ли?

И все это тесно переплетается с кажущейся мизерной модернизацией Serious Engine. Можно было и не заметить особых изменений, если бы не резко возросшие системные требования игры. Дело тут далеко не в мнимой криворукости программистов CroTeam, просто детализация в игре резко увеличилась. С ростом мощностей домашних компьютеров у разработчиков оказались развязаны руки – взгляните на траву, покрывающую бесконечные луга, и вы поймете, о чем я говорю. Однако не все оказалось так гладко: Serious Sam является одной из первых

игр, поддерживающих новую технологию от ATi, более известную как TRUFORM. Так вот, разработчики в буквальном смысле поленились оптимизировать модели под новую технологию, в результате обладатели видеокарт ATi RadeOn 8500 могут увидеть увлекательное зрелище под названием “надувные стволы”.

Впрочем, этот досадный промах является чуть ли не единственным недостатком, для большинства он так и останется неизвестным. Поверьте, это ерунда по сравнению с таким зрелищем, как первый босс, бог ветра. Тот, кто видел его вживую, вряд ли забудет это зрелище. И таких моментов в игре хоть пруд пруди.

Серьезный диагноз

Даже такой труднопереводимый компонент игры, как fun, в Second Encounter претерпел серьезные изменения. Разработчики даже дошли до того, что начали откровенно стебаться над всем, включая самих себя, и надпись Crolleywood на одном из холмов в первом эпизоде – лишь начало веселья. Не пугайтесь, когда



один из кактусов вдруг бросится на вас, стреляя из лазерных пушек. Да и злобный снеговик на самом деле внутри белый и пушистый. Не бойтесь, это не крыша у вас поехала, это всего лишь кое у кого в CroTeam не по годам развито чувство юмора.

Вердикт однозначен: то, что можно было расценивать, как адд-он, на самом деле является полноценной игрой, которая по хорошему счету превзошла первую часть Serious Sam. Так уж повелось, что чаще всего продолжение хитовой игры оказывается хуже оригинала, CroTeam же удалось сделать настоящий шедевр. Честно говоря, я даже теряюсь в догадках, что же нас ждет в третьей части игры. А пока... Эй, где моя бензопила?!

Живем всего шесть раз

Андрей Егоров

Корабли невинцев один за другим бросались на сверхскоростной корабль в отчаянных самоубийственных попытках протаранить его, но безрезультатно...
Э. Э. "Док" Смит. Союз трех планет.

| | |
|-----------------|---|
| Издатель | Akaei/Akella http://www.akaei.com http://www.akella.com |
| Разработчик | Game Active Networks http://www.gameactive.net |
| Жанр | Аркада |
| Требуется | Pentium II 233, 32 Mb RAM |
| Рекомендуется | Pentium II 300, 32Mb RAM |
| Сайт игры | http://www.solaris104.com |
| Наш сайт | http://www.gamenavigator.ru/game32423.html |
| Смотри на диске | скриншоты |

Ну что, дорогие мои, не надоело вам еще спасти нашу старушку Землю от всякой инопланетной нечисти? Нет? Тогда единственное, что можно посоветовать, - это отправиться до ближайшего магазина, торгующего CD-ROM, и осведомиться у продавца относительно наличия в продаже новой аркады под названием Solaris 104. О ней и будет мой рассказ...

Сидеть! Читать!

Перед тем, как направиться к ближайшему лотку с дисками и терроризировать незадачливого торговца, требуя у него вышеупомянутое игровое изделие, все же задержитесь на пару минут и дочитайте эту статью до конца, а потом уж решите, стоит ли приобретать эту игру или нет.

Далеко-далеко...

Началось все с того, что наши потомки (действие игры происходит в отдаленном будущем) обнаружили, что мы-то во

Мой напарник прикрывает меня с тыла, но долго ему не продержаться...



Солярис 104. Местная живность весьма недружелюбна к пришельцам



Пушка, пушка, детям не игрушка...

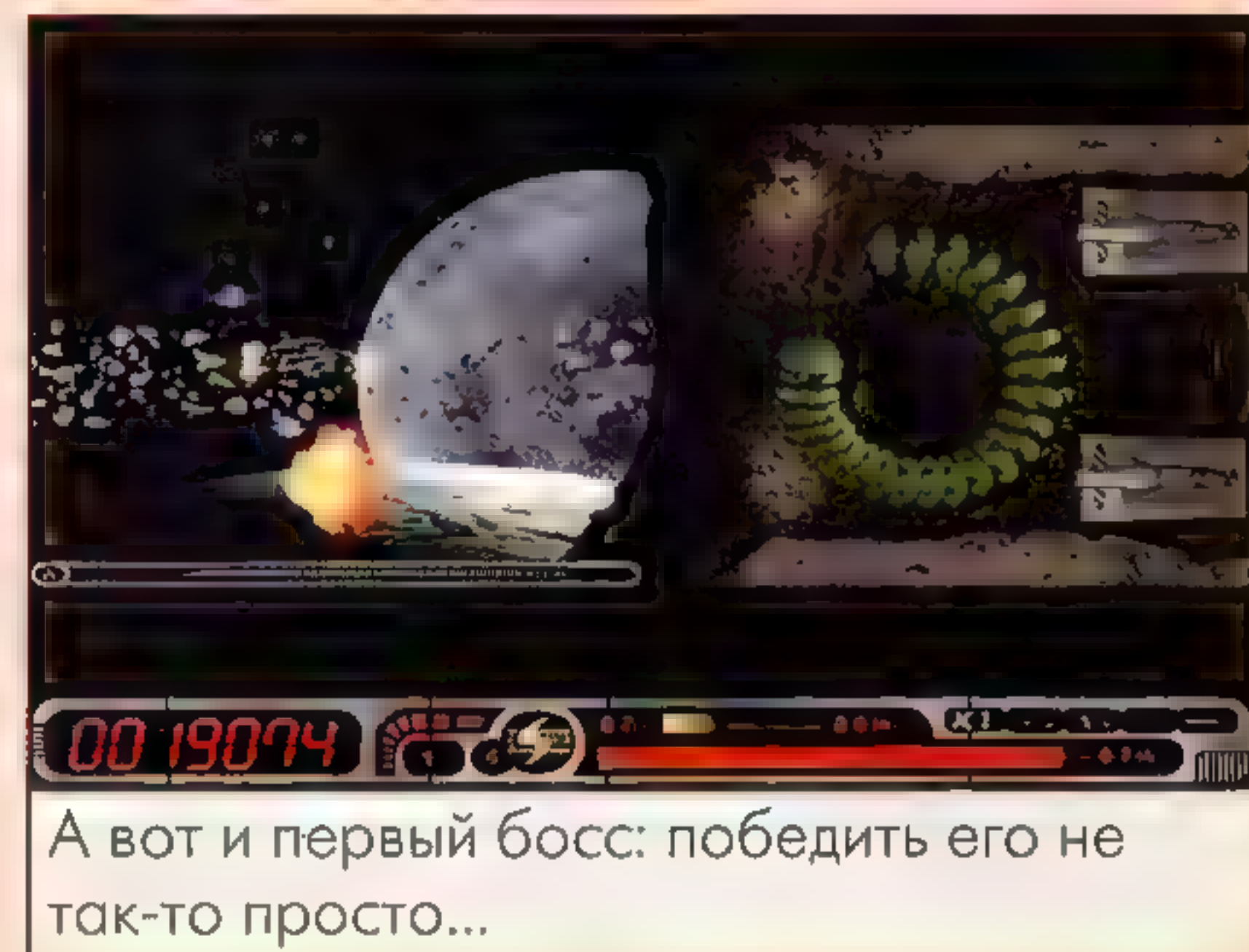
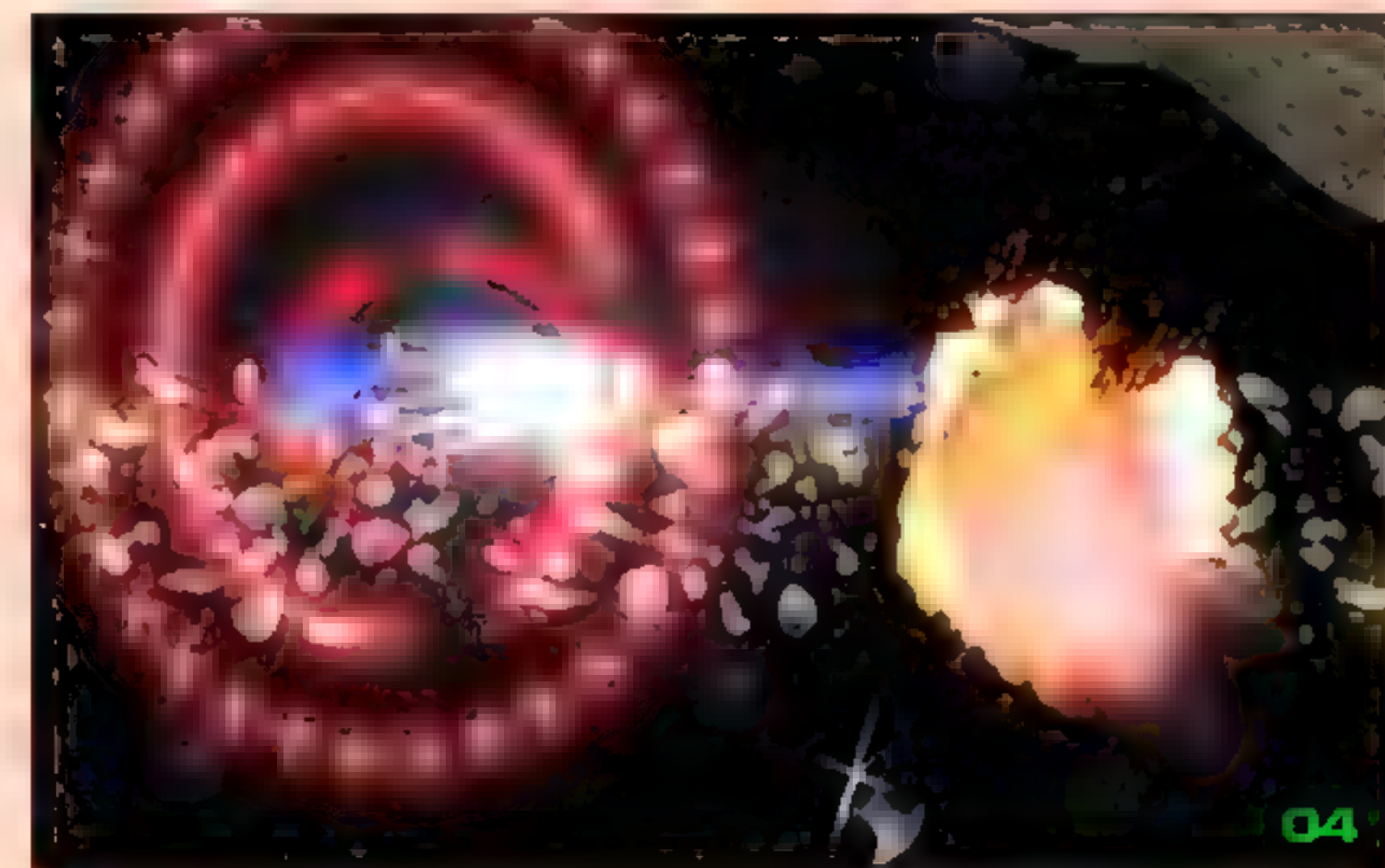
вселенной не одиноки. Кроме нас имеются и другие разумные существа, которые при личном контакте с человеческой расой, не долго думая, открыли смертоносный огонь на поражение и тем самым развязали межгалактическую войну.

Правительство нашей планеты решило показать супостатам, где собираются раки при температуре ниже нуля, то есть, другими словами, разрешить конфликт путем полного уничтожения оппонента. И послало армаду своих лучших кораблей в тыл врага: к планете Солярис 104. Вы - отличник боевой и политподготовки, который только что закончил звездную академию и от которого теперь, как и полагается, зависит спасение всего человечества. Составивших заветование просим подняться на борт.

И тут я захожу в пике с набором высоты...

Геймплей Solaris 104 вполне ordinaren для игр аркадного жанра: если уж охарактеризовать сам процесс игры в нескольких словах, то можно сказать так - в течение одиннадцати уровней игры необходимо отправить к праотцам эн-в-офигенной-степени врагов, а также расправиться с несколькими боссами, которые явно чиртерствуют, прибавив себе немереное количество здоровья.

Игровое действие довольно динамично: неприятель лезет буквально из всех щелей, power-уп летают пачками, восстанавливая вашу броню и здоровье, а также премируя бонус-очками за уничтоженную серию врагов, - все довольно традиционно, но скучать не дает. Если вы в свое время были фанатом Xenon или Galaxian, Solaris 104, вне всякого сомнения, придется вам по вкусу.



Если уж говорить о хардкорности игры, то можно сказать однозначно: это - аркада! Сложная, фееричная и бездумно палящая, каковой и должна быть настоящая аркада. На всю игру вам дается всего-навсего шесть жизней, и если вы неопытный игрок, то больше половины из них вы растратите, проходя еще первый этап, который вообще-то должен быть не таким сложным, как последующие. В случае, если лимит жизней исчерпан, game, как говорится, over и начинаем игру с начала текущего этапа. Так что, товарищи геймеры, чтобы пройти всю игру до конца и спасти нашу многострадальную планету от захватчиков, надо будет сломать не одну кнопку на клавиатуре, что, впрочем, не относится к fire button - на нее лучше сразу положить что потяжелее и забыть, поскольку огонь из бортовых прекращать действительно не рекомендуется.

Два. Дз.

Графическая составляющая S104 выглядит неплохо, хотя и не сказать, чтоб замечательно. На всем протяжении игрового действия вам предстоит любоваться двухмерным корабликом, мечущимся на фоне медленно проплывающего опять-таки двухмерного космоса/пещер/планет и прочая. В общем, уважаемые, мы имеем еще одну довольно незатейливую аркадку с рисованной графикой и динамичным геймплеем, на которую не грех потратить несколько часов. Честное слово.



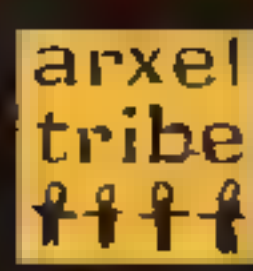
PRIMITIVE WARS

Jurassic Era

В далёкие времена Юрского периода люди были вынуждены бороться за жизнь со страшными полчищами драконов, динозавров и демонов.

Управляйте своими отрядами, собирайте ресурсы, охотитесь, чтобы прокормить своё войско. Соберите всю свою волю в кулак, задействуйте все возможные ресурсы, чтобы ваше племя победило в этой страшной доисторической битве.

- * В загадочном мире игры вы найдёте не только динозавров, но и представителей классических фэнтезийных миров.
- * У игрока есть возможность взять под свой контроль 4 различных племени, играя за которых вам будет всегда интересно, так как они всё время растут и развиваются.
- * В режиме кампании вам предлагается пройти по 12 миссий за каждое из представленных племён, причём в каждом задании будет нечто новое, что не даст вам заскучать.
- * Многопользовательский режим игры поддерживает до восьми игроков, объединённых в Сеть или играющих через Интернет.
- * А для тех, кто любит создавать нечто уникальное, к игре прилагается простой в обращении редактор карт.



©2002 «Руссобит-М». ©2002 «WizardSoft». ©2002 «Arxel Tribe».
По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»: тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51;
e-mail: office@russobit-m.ru / адрес в Интернете: www.russobit-m.ru; телефон технической поддержки: 212-27-90;
e-mail технической поддержки: support@russobit-m.ru; заказ дисков через Интернет: shop@russobit-m.ru

г. Апатиты
ул. Ферсмана д.15
г. Барнаул
Социалистический пр. д.109
г. Владимир
ул. Каманина д.30/18
г. Волгоград
ул. Строителей д.21
пр. Курчатова д.17
г. Воронеж
ул. Плеханова д.48
ул. Карла Маркса д.67

г. Екатеринбург
ул. Вайнера д.15
г. Иркутск
ул. Некрасова д.1
ул. Байкальская д.69
ул. Литвинова д.1
ул. Урицкого д.1, д.18
ул. Волжская д.14А
г. Калининград
пл. Победы д.4
Торговая сеть «Монитор»
г. Краснодар
ул. Атарбекова д.47г

г. Курск
ул. Ленина д.2
гостиница «Центральная»
5 этаж
г. Магадан
ул. Парковая д.13 к.205
г. Махачкала
ул. Дахадаева д.11
г. Москва
Сеть магазинов «СОЮЗ»
ТВЦ Горбушка ул. Барклая
д.10 корп.17, 1 эт. пав.10/15
Багратионовский пр.
Т.Д. «Горбушка» место В2-072

г. Новороссийск
ул. Энгельса д.76
ул. Рубина д.5
пр. Ленина д.23
г. Новосибирск
ул. Ленина д.10
универсам «Мегабокс»
ул. Фабричная д.4, оф.311
г. Норильск
ул. Талнахская д.79
маг. «Лазер-Диск»
ул. Богдана Хмельницкого д.29
маг. «Легион»

г. Самара
ул. Аврора д.18
маг. «АВФ-Класс»
ул. Мориса Тореза, 103
ул. Мичурина, 15 секция №1
г. С.-Петербург
Загородный пр. д.10
Невский пр. д.52/54
Литовский пр. д.107
Василевский остров
Средний пр. д.46
г. Саранск
ул. Пролетарская д.46

г. Саратов
ул. Астраханская д.140
ул. Степана Разина д.80
г. Ставрополь
ул. Коминтерна д.42
маг. «Инфа»
ул. Комсомольская д.58
г. Сургут
ул. Энгельса д.11 блок «Б»
клуб «Дигер»
ул. Майская д.14
ул. Мира д.37
маг. «Дрим»

г. Сызрань
ул. Советская д.22, д.51
г. Тольятти
ул. Революционная 52 «А»
торг. место 304
г. Уфа
пр. Октября д.56
г. Челябинск
ул. Цвиллинга д.64
г. Южно-Сахалинск
ул. Емельянова д.34А
г. Якутск
ул. Ярославского д.20

ТЕНЕВЫЕ ВОЙНЫ

| | |
|---------------------|---|
| Издатель | Activision Value http://www.activisionvalue.com/ |
| Разработчик | FuN Labs http://www.funlabs.com/ |
| Жанр | FPS |
| Требуется | Pentium-II 333, 64 Mb RAM, 3D |
| Рекомендуется | Pentium-II 700, 128 Mb RAM, 3D (32 Mb) |
| Сайт игры | http://www.funlabs.com/razor/ |
| Наш сайт | http://www.gamenavigator.ru/games/game2338.html |
| Смотри на диске | скриншоты |
| Игровой интерес | ★★★★★ |
| Графика | ★★★★★ |
| Звук и музыка | ★★★★★ |
| Управление | ★★★★★ |
| Ценность для жанра | ★★★★★ |
| Рейтинг | 6.3 |
| Время освоения: | до 15 минут |
| Сложность: | средняя |
| Знание английского: | не требуется |

— Уважаемые любители экшенов! — председатель еще раз позвонил в колокольчик, сделанный из старого корпуса гранаты “Ф-1”. — Попрошу тишины, и давайте заслушаем отчет об очередном тестировании нашего уважаемого товарища Испытателя!

На сцену весьма резво выскочил боец в камуфляже с еще не остывшей винтовкой. Положив рабочий инструмент на трибуну, он мрачно оглядел зал:

— Я был направлен на тестирование очередного произведения компании FuN Labs. Как вы все прекрасно помните, совсем недавно эти разработчики уже “порадовали” нас симулятором спецназа под кодовым названием Secret Service. Так вот, тестирование новой игры поручили мне!

Зал погрузился в полумрак, а прямо за спиной докладчика зажегся небольшой экран.

— Как и в прошлый раз, мы будем выступать в роли непобедимого спецназовца, бойца элитного подразделения, который под покровом ночи обрушивается на несчастных и ничего не подозревающих террористов. Попрошу обратить внимание на заставочный ролик!

Пробежавшая на экране короткая скриптовая сценка могла поспорить с любым голливудским ужасиком: некто с замашками Бэтмена выпрыгивает из вертолета и практически мгновенно приземляется на парашюте. В этот момент камера показывает лицо “героя” крупным планом. В зале раздается приглушенный вопль — это лицо сделало бы честь любому зомби! В воздухе запахло валидолом.

— Советую приглядеться к нему повнимательней, — с едкой ухмылкой произнес Испытатель, — ведь это и есть тот персонаж, которым мы управляем! Ну, если считать страх оружием, то этот “герой” может смело причислить себя к средствам массового поражения.

Кто-то в темноте упал в обморок, к запаху валидола добавился и аромат корвалола.

— После небольшого осмотра местности я пришел к неутешительному выводу — движок игры полностью достался от игры-предшественницы. Весьма аскетичный внешний вид окружающих предметов, грубые квадратные полигоны, плохо подогнан-

ные друг к другу, и это, как бы выразиться помягче, небо — бледное и невыразительное. При всем этом игра еще пытается тормозить на параметрах намного выше рекомендуемых! Первая встреча с врагом позволила лучше рассмотреть модели игрока и противников. Весьма топорная работа, скажу вам, не хватает только клейма на лбу “Папа Карло и компания”. Внимательно рассматривая их неуклюжие перемещения по местности, я долго пытался понять, каким именно заболеванием страдают бедняги. Так и не придя к единому мнению, прописал пациенту несколько десятков граммов свинца. После непродолжительных конвульсий больной резко пошел на поправку, и застыл... задрал к небесам свою... филейную часть. Следующие пациенты застывали в не менее эффектных позах, а многие вообще проваливались сквозь полигоны. Полный бардак, хотя временами выглядит довольно весело.

— Зато они оружия много дали! — пискнул кто-то из задних рядов.

— Кто это сказал? — обманчиво мягким голосом произнес Испытатель, наводя на присутствующих подствольный гранатомет. — Я бы попросил моего уважаемого оппонента поднять руку!

Накалявшуюся обстановку разрядил председатель длинной очередью из Калашникова в потолок.

— Господа! — председатель мило улыбнулся. — Давайте лучше выслушаем нашего докладчика, а после откроем прения по этому вопросу!

Зная, что председатель всегда приводил в спорах веские аргументы крупного калибра, зал замолк.

— Оружия действительно много, — уточнил Испытатель, — и за раз мы не можем иметь больше двух видов огнестрельных приспособлений. Есть возможность подхватить оружие павшего врага, когда закончатся патроны, но это абсолютно не нужно. Какой-то добрый фей раскидал по уровням ящики со столь ценной для нас амуницией к выданному американскому образцу, так что подобрать столь уважаемый врагами “Калашников” имеет смысл лишь из патриотических соображений.

Я не буду говорить вам о баллистике, кучности стрельбы, погрешности при прицеливании на большие расстояния, хочу остановиться на таком моменте, как пробивная способность пули. Было обещано, что оружие будет реально взаимодействовать со средой. На большом экране появилась странная деревянная халупа.

— Это сортир деревянный, полевого типа. Любой автомат, даже узи, прошивает его за раз, но он спокойненько выдерживает прямое попадание из гранатомета! А бочки и ящики, как это ни странно, детонируют, словно набиты доверху динамитом. Создается двойственное впечатление: с одной стороны, реализм присутствует, но с другой — куча глюков и откровенно “странная” физика.

— Каково же ваше мнение? — тихо переспросил председатель.

— Ну... — Испытатель замаялся, — я бы сказал, что эта игра на любителя всевозможных поделок на тему Counter-Strike. Правда, на большого любителя.

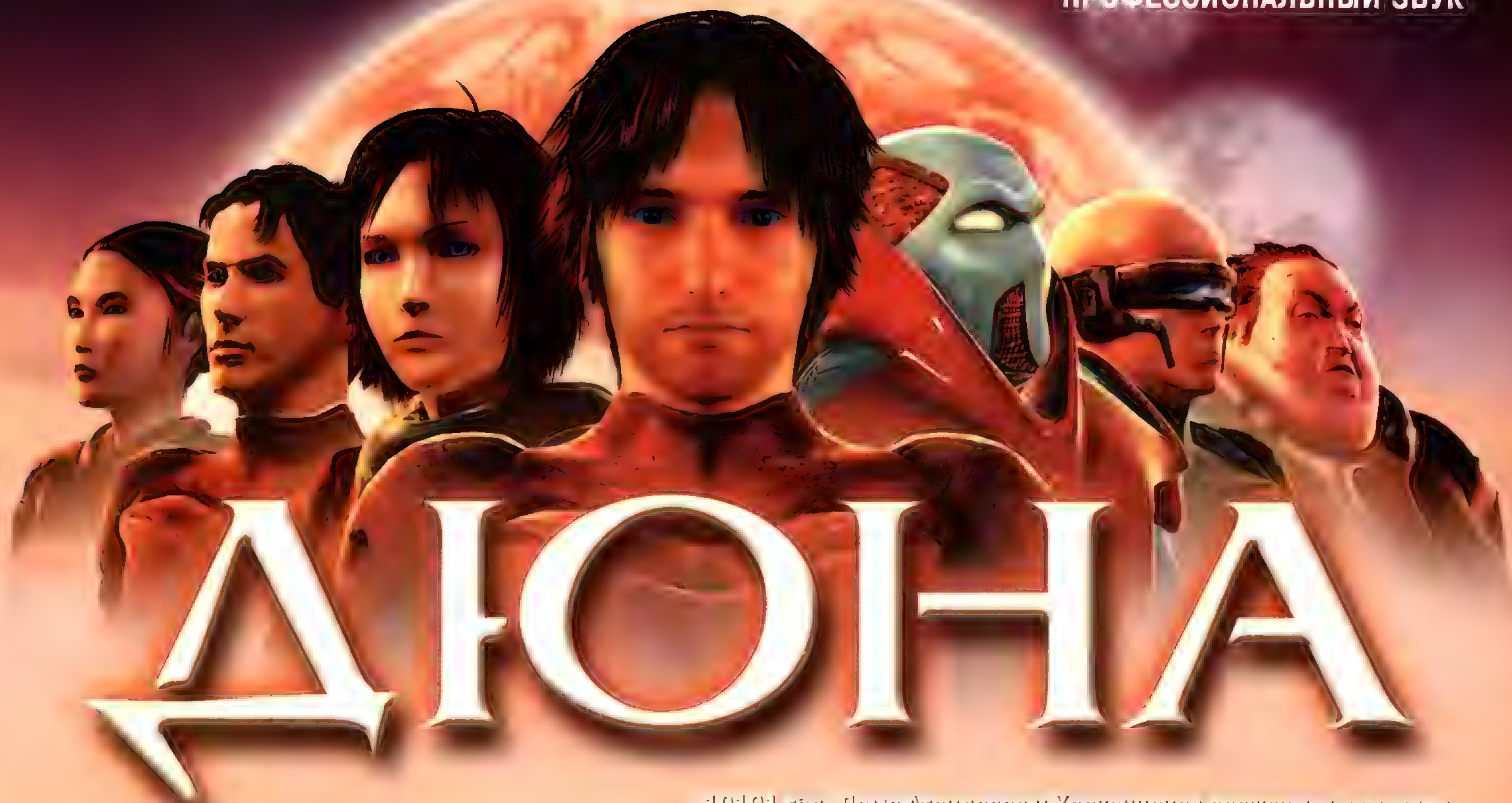
Н

Ночь во вражеском лагере. Этот часовой уже кебаба не отведал...



ПОЛНЫЙ ПЕРЕВОД НА РУССКИЙ ЯЗЫК

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ ЗВУК



10191 год. Дома Атридесов и Харконненов сражаются за господство над пустынной планетой Арракис (Дюна) и ее единственным богатством — спайсом, от которого зависит существование всей империи. В лице Пола Атридеса вам предстоит стать мессией гордых и независимых Фрименов, подарить им свободу и превратить Дюну в цветущий сад. Однако сначала вы должны достойно показать себя в партизанской войне против Харконненов. И помните: тот, кто владеет спайсом, может все!



- полностью трехмерный экшен в одной из самых популярных вселенных в мире научной фантастики
- великолепная трехмерная графика по мотивам культового сериала «Frank Herbert's Dune» с использованием новейших технологий
- в ходе секретных боевых операций в тылу врага вам предстоит в совершенстве овладеть боевыми искусствами и обрести силу сверхчеловека

games.1c.ru

www.nival.com

www.cryo-interactive.com

1C
Фирма "1С"

NIVAL
INTERACTIVE

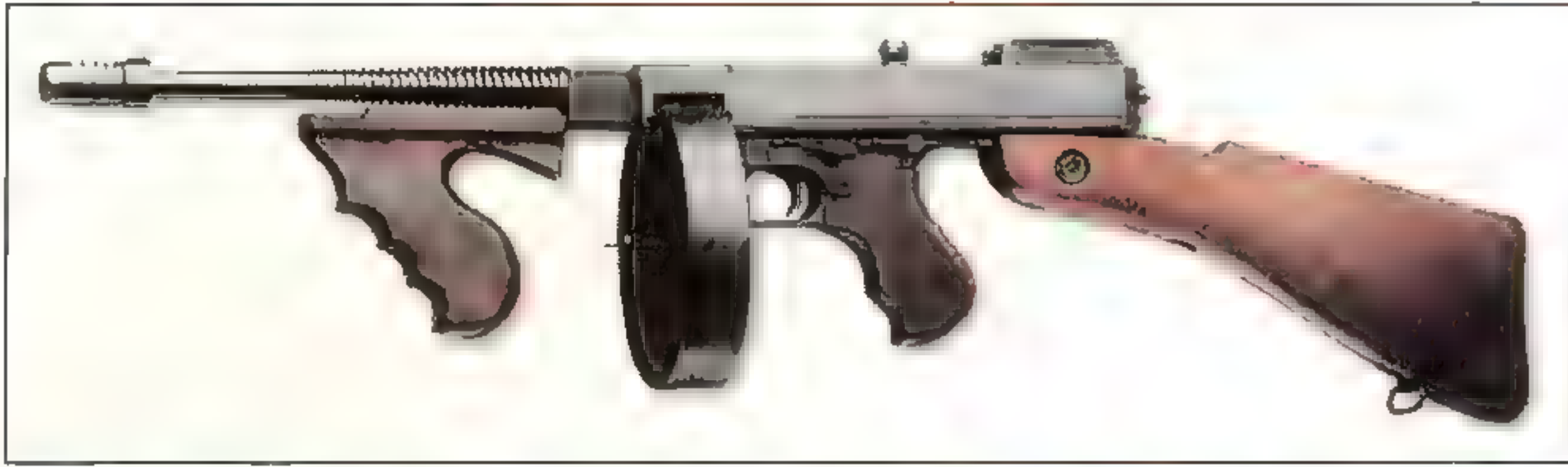
cryo



Владимир Чаплыгин

**Serious Sam:
The Second Encounter**

Thompson M1928

**Характеристики пистолета-пулемета Thompson M1928**

| | |
|-------------------------------|---|
| Калибр | .45 калибр (11.43 мм) |
| Емкость магазина | коробчатый – 20 или 30, дисковый – 50 или 100 |
| Масса снаряженного оружия, кг | 4,54 |
| Длина оружия, мм | 852 |
| Длина ствола, мм | 267 |
| Режим огня | одиночный и непрерывный |
| Темп стрельбы, в/мин | около 700 |
| Прицельная дальность, м | 50 |

В 1915 году американский морской офицер Джон Блиш изобрел систему полусвободного затвора, в котором замедлителем являлся отлогий металлический клин. Чуть позже другой офицер американской армии Джон Талиаферро Томпсон приобрел у него все права на внедрение новинки в массы, предложив ему взамен пост управляющего в не существовавшей на тот момент компании по производству оружия. Третьим соучредителем стал Томас Райан, который благодаря своему тутому кошельку притворил мечты двух Джонов о создании Auto-Ordnance Company в жизнь.

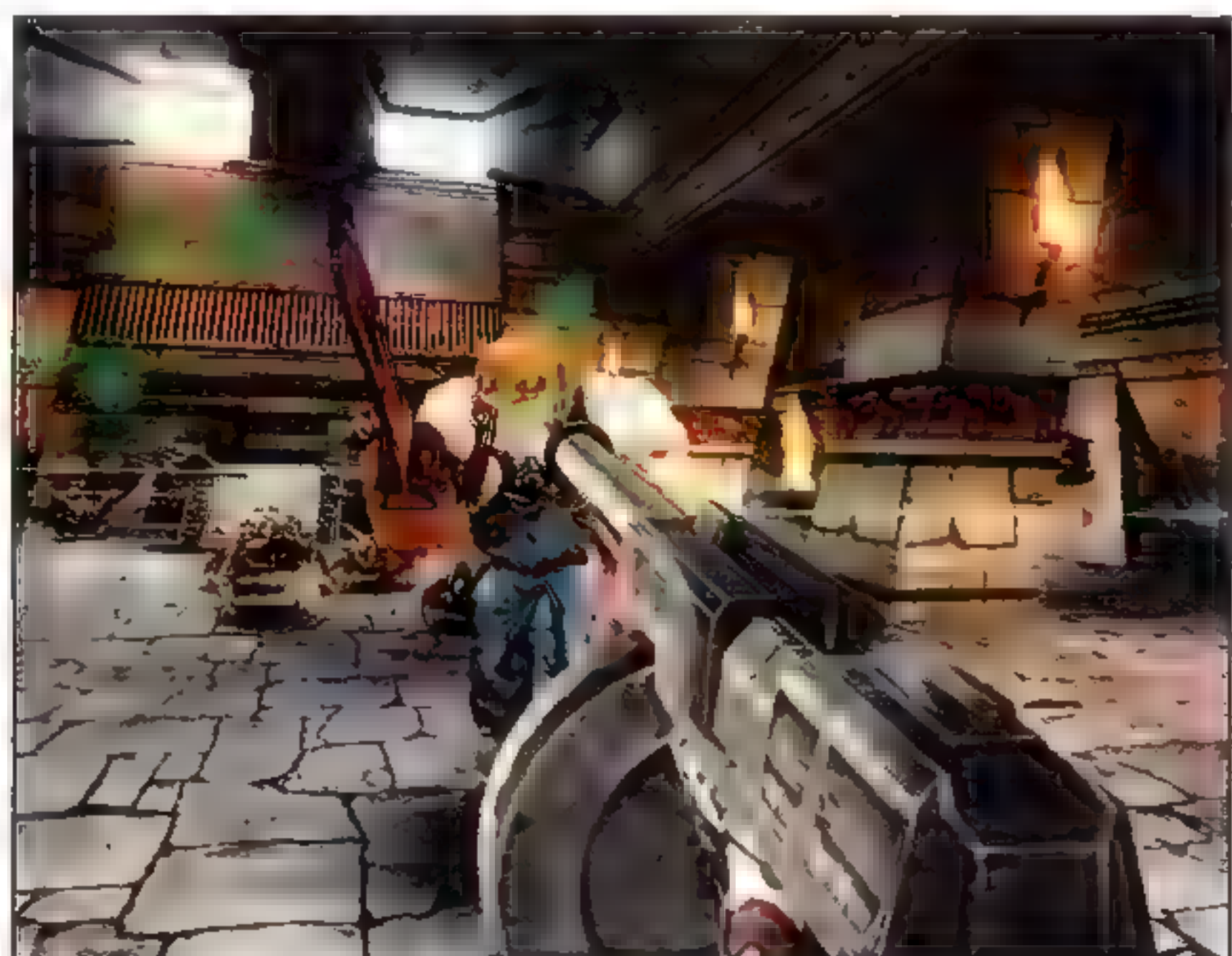
В 1919 году на суд высших чинов армии США был представлен первый опытный образец нового стрелкового оружия. Но, взвесив все за и против, генералитет не стал ставить этот пистолет-пулемет на вооружение. Посудите сами: в качестве плюсов вы имеете надежное скорострельное оружие, однако его изготовление трудоемко и требует больших денежных затрат. Первая мировая война к тому времени уже закончилась, и "золотые" пистолеты-пулеметы попросту были никому не нужны.

Но Томпсон не сдавался. В 1921 году на свет появилась новая модель, основными особенностями которой были съемная передняя рукоятка, расположенный сверху ствольной коробки рычаг заряжения, очень высокий темп стрельбы (около 1000 в/мин) и частично оребренный ствол. Thompson M1921 поступил на вооружение американской полиции и в свободную продажу (а вы думали откуда Томпсону появились у гангстеров?).

Увы, полученные деньги не возместили огромные затраты на разработку и производство моделей 1921 и 1923 года, где в качестве нововведения выступил дульный тормоз-компенсатор. Thompson M1928 стал лебединой песней Auto-Ordnance Company. Уменьшенный темп стрельбы, два режима огня и возможность выбрать между старой вертикальной рукояткой и новым горизонтальным цевьем не смогли поколебать мнение генералитета. Отсутствие многотысячных заказов армии США заставили продать компанию корпорации Maguire Industries. Разочарованный Томпсон ушел на пенсию, и дальнейшие образцы, к которым Джон не имел ни малейшего отношения, использовали его имя лишь в качестве популярной торговой марки.

В Serious Sam разработчики из Croteam поместили некий собирательный образ семейства пистолетов-пулеметов Thompson. Поэтому для таблички с характеристиками была взята последняя "гангстерская" модель 1928 года.

Являясь неким символом подпольного бандитского мира, неоднократно воспетый в фильмах про мафию, автомат Томпсона успел побывать в огромном количестве игр разных жанров, начиная от стратегий ("Дон Капоне" и иже с ним) и заканчивая шутерами. Как, например, это было во второй части похождения Serious Сэма.



Юрий Пашолок

Tom Clancy's Ghost ReconAlliant Techsystems / Heckler & Koch
(OICW)**Характеристики автомата G11**

| | |
|-------------------------------|-------------------------------------|
| Калибр, мм | 5.56мм НАТО/20x85мм |
| Патрон | 5.56мм, граната 20 мм |
| Емкость магазина | 30 патронов + 6 гранат |
| Масса снаряженного оружия, кг | 6,8 |
| Длина оружия, мм | 890 |
| Длина ствола, мм | 250 мм (KE)/460 мм (HE) |
| Режим огня | одиночный, полуавтомат, непрерывный |
| Темп стрельбы | нет информации |
| Прицельная дальность, м | 500/1000 |

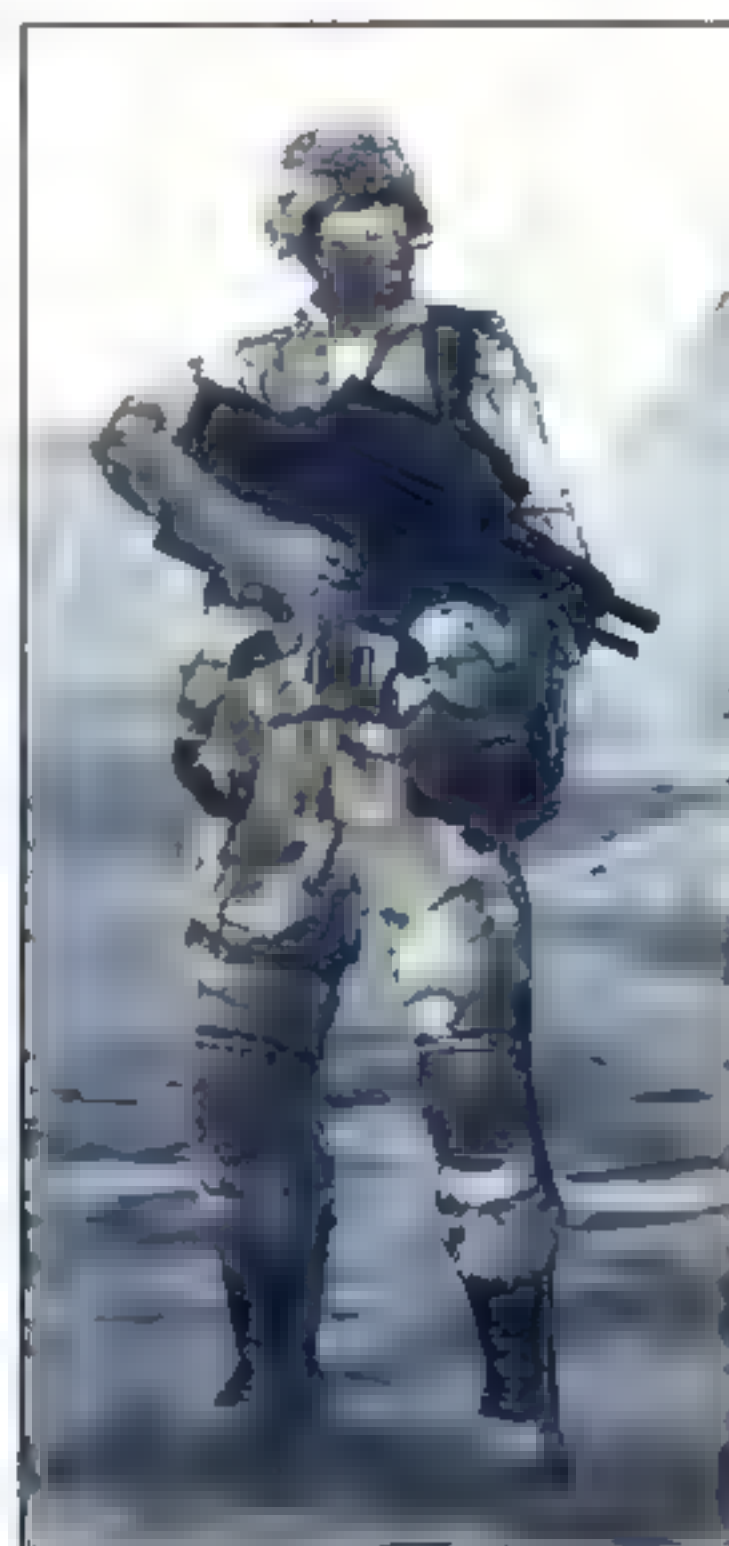


Основная концепция этой штормовой винтовки нового поколения была сформулирована в середине 80-х годов начальником Армейской пехотной школы генералом Барри Маккафи. Американская военная промышленность, продолжающая шлифовать несчастный M-16, оказалась неспособной решить поставленную задачу, так что в конце концов за дело взялись спецы из немецкой компании Хеклер и Кох. В феврале 1994 года был представлен прообраз Objective Individual Combat Weapon (OICW), а в 1996 году появился первый прототип, в котором оба ствола находились сбоку друг от друга. Лишь в последние два года комплекс OICW принял более-менее окончательную форму, прототипы находятся на испытаниях Бундесвера и армии США, принятие на вооружение планируется где-то к 2009 году.

Основной изюминкой OICW является то, что этот комплекс является составным: в него входит автомат KE (Kinetic Energy), а также длинноствольный гранатомет HE (High Explosive). Интересно, что модуль KE может работать автономно, для этого у него имеется складной прицел. Еще одной особенностью OICW является компьютеризированный модуль управления, включающий в себя телевизионный прицел с дневным и ночным каналами, лазерный дальномер и баллистический вычислитель. Также имеется возможность подключения системы к наплечному комплексу Land Warrior, разрабатываемому для американской армии.

Основным камнем преткновения в проекте OICW является чрезмерно высокая стоимость комплекса. Разработчики бьются над тем, чтобы стоимость OICW не превышала 10 тысяч зеленых президентов, но если учесть, что M-16A2 стоит 700 долларов, биться им, как говорится, придется не на жизнь, а головой об стену.

Боевой путь OICW в играх начался с Delta Force: Land Warrior. Появление комплекса в этой игре было не случайным: в ее основе был военный симулятор, в котором как раз и моделировалось "коллективная работа" Land Warrior с OICW. Из последних игр "с участием" OICW можно упомянуть Tom Clancy's Ghost Recon. Честно говоря, эффективность данной штормовой винтовки кажется явно завышенной, прежде всего из-за излишне короткого ствола модуля KE и больших габаритов - кому нужна в бою дура длиной под метр и весом почти 7 килограмм, когда можно легко взять трофейный Калаш?..



Джаз и Фауст

Джаз – расчетливый и хитрый контрабандист.

Фауст – мечтательный и романтический капитан парусника.

Оба путешествуют по таинственному и опасному миру древнего востока в поисках несметных сокровищ забытого шейха. Кто из них преодолеет все преграды и добьется успеха? Все зависит только от вас...

Джаз и Фауст это:

- Захватывающий детективный сюжет
- Увлекательный интерактивный мир
- 90 сцен, 59 полностью трехмерных персонажей
- 2 главных героя – 2 варианта прохождения
- Красочные трехмерные спецэффекты

Team Fortress: этапы большого пути

Интересно, представлял ли себе Zoid, когда набивал первые строчки кода легендарного CTF, во что выльется его затея? Сейчас только ленивый не делает в сетевом варианте своей игры режим Capture the Flag, а пять с лишним лет назад это было настоящим прорывом для мультиплеерных битв. Оказалось, что можно не просто убивать друг друга, а воевать командой, причем за вполне конкретную цель — захватить вражеский флаг, при этом не потеряв свой. Нужно ли говорить, насколько популярным стал этот самый CTF?

И все же чего-то не хватало, идея казалась незаконченной. До того момента, пока не появилось ее логическое развитие — Team Fortress.

Ты помнишь, как все начиналось?

Решение, которое выбрали для себя разработчики Team Fortress, оказалось одновременно простым и сложным. Этим самым решением оказалась "разбивка" игроков на классы. С одной стороны, данный путь вполне логичен и прост: игрок волен выбрать наиболее подходящий для него класс (в оригинальной версии их всего девять), а основной принцип CTF — захват вражеского флага — остается в силе. С другой же, разработчикам мода была необходима сохранить самое главное — баланс. Достаточно сделать хотя бы один класс превосходящим по своим характеристикам остальные, чтобы вся работа пошла насмарку. Представьте себе Soldier'a, бегущего со скоростью Scout'a, — получается самая настоящая машина смерти, для которой нет преграды. Однако разработчикам TF удалось этот самый баланс сохранить, так что успех был гарантирован.

Уже к концу 1997 года Team Fortress занял сорок процентов всех интернет-серверов Quake 1. А сколько было их в "оффлайне", думаю, не подсчитает никто. Они были разными — от стремительно загнивающих квартирных "посиделок" до масштабных побоищ в только начавших появляться игровых клубах. Достаточно сказать, что второй после "Орков" крупный компьютерный клуб назы-

вался МТФ, что расшифровывалось как Moscow Team Fortress. Во что там играли, не трудно догадаться. Team Fortress оказался настолько удачным, что дожил в своем первоначальном виде до сегодняшнего дня.

Team Fortress Classic

Время идет неумолимо, разработчики TF это прекрасно понимали. С появлением новых мощностей и движков в их головах зародилась идея Team Fortress 2, основой для которой вполне законно должен был стать Quake 2. Быть может, в тот момент они грезили о коммерческом варианте своего детища, которое должно было стать такой же неотъемлемой частью игр id software, как CTF Zoid'a, но... Реальность оказалась неожиданной: id software наотрез отказалась встраивать во вторую "Кваку" поделку другой компании.



И тут из-за угла, что называется, вся в белом, появляется Valve, заканчивающая работу над Half-life, и говорит: "А давайте к нам!" И разработчики, недолго думая, приняли это предложение. Теперь в их распоряжении появилось нормальное финансирование, более совершенный движок Half-life, а главное, стимул к дальнейшей работе. Но прежде их "попросили" сделать вариант Team Fortress для Half-life, ничем не отличающийся от оригинала. Поставленная задача была выполнена в кратчайшие сроки, на свет появился Team Fortress Classic, с версии 1.5 ставший официальным дополнением Half-life. Вот только оказался ли он лучше оригинального Half-life?

Как человек, более года игравший в TF для Quake 1, могу сказать определенно — Team Fortress Classic явно хуже предшественника. Проблема TFC в том, что его динамика полностью соответствует Half-life, а быстрой эту игру никак нельзя. Да, базирующийся на Quake 1 движок Half-life совершеннее своего прообраза, однако дизайн карт, а также текстуры заметно портят внешний вид TFC. Тем более, для многих графика является вещью вторичной, для этих людей самое главное — геймплей, а в этом отношении Team Fortress для Quake 1 выглядит куда выгоднее. Конечно, Team Fortress Classic стал активно продаваться, но далеко не так, как этого хотела Valve.

Team Fortress 2

Нет повести печальнее на свете, чем повесть о работе над этим... В начале разработки эта игра казалась по-настоящему революционной вещью, однако по непонятным причинам TF 2 до сих пор не вышел. С самого начала было понятно, что Team Fortress 2 будет кардинально отличаться от своего предшественника: разным было абсолютно все, начиная от дизайна и заканчивая концепцией. Теперь игрокам предстояло воевать не за абстрактные флаги, а проводить самые настоящие спецоперации, соответственно, все оружие и форма копировали реально существующие образцы. По хорошему счету, это был прообраз современных Combat Sim'ов.



Официально Team Fortress 2 должен был появиться еще в 1999 году. И вполне возможно, что эта игра является рекордсменом по числу переносов даты релиза. Уже прошло четыре года после начала разработки TF2, а конца этому процессу не видно, в последнее время информация о работах вообще исчезла. Но не стоит особо волноваться: тот факт, что на базе движка Team Fortress 2 разрабатывается Counter-Strike 2, позволяет смотреть в будущее довольно оптимистично. Другое дело, что в момент выхода данное произведение может оказаться "больным" синдромом неуловимого Джо. В прошлом году появился Operation Flashpoint, сетевой режим которого очень напоминает Team Fortress 2, а, как говорится, кто первый пришел — первый съел. Еще неизвестно, как теперь назовут TF2, не исключено, что кланом Operation Flashpoint.



Weapons Factory Docker5 Preview**Атака кло(у)нов**

После того, как стало понятно, что Team Fortress для Quake 2 можно не ждать, образовался своеобразный вакуум. Разумеется, появились инициативные группы, которые решили заполнить этот самый вакуум. Модификаций для Quake 2, копирующих идею Team Fortress, выпущено великое множество, большинство из них было абсолютно бездарными, однако некоторые смогли сделать себе имя.

Безусловно, лучшим подобием Team Fortress для Quake 2 является Weapons Factory. Правда, этот мод является лучшим лишь за неимением ничего другого. Разработчики Weapons Factory переименовали часть классов, ввели несколько весьма оригинальных нововведений да создали парочку новых видов оружия. Все, больше никаких особых отличий от TF нет. Проблема в том, что введение новых видов оружия без особых изменений характеристик классов привело к значительному дисбалансу. Тем не менее, модификация стала популярной, ныне Weapons Factory можно найти в варианте для Quake 3, Unreal Tournament, а также Tribes.

А вот другой мод, Gloom, уже рвет своей, безусловно, оригинальной идеей. Дело в том, что противоборствующие стороны кардинально отличались друг от друга, игрок может выбирать между морпехами и инопланетянами, весьма похожими на тараканов. Отличия имеются и в тактике: морпехи действуют по старинке, оружием и матагами, а вот инопланетяне могут откладывать яйца в тела поверженных врагов. Самым же главным нововведением в Gloom является эксплоизначально морпехи: к примеру, воюют лишь как солдаты, однако с ростом очков появляется возможность выбирать более тяжелые классы, то же самое относится и к инопланетянам. Согласитесь, это гораздо интереснее тупого копирования одной идеи, да и графическое исполнение Gloom не подкачало. Неудивительно, что модификация до сих пор пользуется достаточно большим успехом. Честно говоря, я был бы только рад, если в один прекрасный момент появится версия Gloom для Quake III: Arena.

Quake 3 & UT

С появлением Quake III: Arena и Unreal Tournament ситуация еще больше обостри-

лась. Дело в том, что своеобразное «табу» на создание прямого клона Team Fortress, что было наложено на Quake 2, к новинкам не имело отношения. Неудивительно, что клоны TF, некоторые из которых даже своими названиями походили на оригинал, были анонсированы буквально через несколько недель после выхода Quake 3 и UT.

Q3 Fortress

Наиболее ожесточенная борьба шла за создание TF для Quake III. В борьбе участвовало два мода: Q3 Fortress и Team Assault. К последнему ваш покорный слуга имеет непосредственное отношение. Самое смешное, что победителем в схватке оказался тот, кто выпустил первую бету, пускай и совершенно кривую. Удалось это Q3F Team. Буквально через неделю после выхода этой беты большинство из команды Team Assault в некотором смысле капитулировало, несмотря на то, что работа была в самом разгаре. Более того, эти самые пораженцы ушли делать Q3 Fortress. Бог им судья.

Q3 Fortress является абсолютным клоном Team Fortress: если бы Valve воспринимало данную модификацию всерьез, то вполне могла ее прикрыть. Самым большим плюсом данного мода является то, что его геймплей ближе всего стоит к оригинальному Team Fortress. Прежде всего это относится к уровню динамики в игре. Но с другой стороны, Q3F Team уже в течение двух лет кормит фанатов красочными скриншотами, рассказами о проделанной работе, однако о сроках выхода beta2 ничего не говорится. И это при том, что численность Q3F Team составляет 26 человек! Честно говоря, я этого понять не могу. Q3 Fortress продолжает оставаться полупабрикатом, если бы разработчики более ответственно отнеслись к своей работе, то им удалось переманить и тех, кто играет в оригинальный TF, и в Team Fortress Classic. Пока же ничего похожего не предвидится.

А вот ситуация с Team Fortress для Unreal Tournament несколько иная. Проект Unreal Fortress относительно молодой, однако его разработчики не скрывают своих амбиций,

Gloom**Unreal Fortress**

и надо сказать, что у них для этого есть все основания. В настоящее время работа над модом близится к завершению. Невооруженным взглядом виден тот профессионализм, с которым подошли создатели Unreal Fortress к своему детищу. Не исключено, что их труды привлекут внимание заинтересованной стороны: не секрет, что Infogrames готовит свой ответ линейке продуктов Half-life, и недавняя покупка Tactical Ops - лишнее тому подтверждение. Так что, если вы в один прекрасный момент прочитаете в новостях, что Unreal Fortress стал официальным модом для UT, не удивляйтесь.

Tribes 2

Данный материал был бы неполным, если не упомянуть такую замечательную игру, как Tribes 2. Ее предшественник Starsiege: Tribes стал настоящим откровением: Dynamix удалось создать игру, ставшую новым словом в сетевых шутерах, этот гипертрафированный CTF смог обставить многих конкурентов.



Что же касается Tribes 2, то эта игра смогла закрепить успех своего предшественника.

Более того, если Starsiege: Tribes был, как уже говорилось, ближе к CTF, то продолжение серии походило скорее на Team Fortress. Да, количество классов брони не изменилось, однако появились подобранные конфигурации оружия и амуниции, которые как раз оказались очень близки к Team Fortress. Несомненными отличиями серии Tribes от собратьев по цеху являются две вещи: огромные карты, а также достаточно большой выбор техники, которой можно управлять. Когда количество народа на сервере Tribes 2 приближается к тридцати двум, начинаются самые настоящие боевые действия с применением авиации, есть даже танки. Увы, Tribes 2 стал лебединой песней для Dynamix: компанию закрыли, и пока невозможно сказать, будет ли Tribes 3. Кроме того, не совсем понятна и дальнейшая судьба Tribes 2.

Что же дальше?

Как видите, Team Fortress уже успел оставить после себя большое наследие, кроме того, благодаря этой модификации, мы смогли увидеть несколько действительно хороших игр. К слову, помимо вышеупомянутых модов, существуют варианты TF для Soldier of Fortune и Heretic 2. Из недавно вышедших игр следует также отметить Return to Castle Wolfenstein, мультиплеер которого также местами напоминает TF. Можно и не сомневаться, что вариации на тему Team Fortress будут иметься и в Unreal 2, и в Doom 3. Team Fortress вечен.

Global Operations



Тем временем, в разработке находятся игры, которые, по сути, пропагандируют основные принципы TF, достаточно вспомнить Global Operations. Ее разработчиком является Barking Dog Studios, в свое время принимавшая участие в работе над Counter-Strike. Хотя Global Operations и является неприкрытым клоном вышеупомянутого Counter-Strike, в ней немало элементов Team Fortress. Известно, что в игре будет как минимум четыре класса игроков.

Еще одним интересным проектом на данную тематику является находящийся в разработке Planetside. Данная игра, создаваемая известной по Everquest компанией Verant, предлагает масштабные бои в интернете, причем количества одновременно играющих может быть до пятнадцати тысяч(!). При этом имеется техника, само собой, разумеется, классы и многое другое. Пожалуй, это одна из самых многообещающих игр данного жанра.

Ну и напоследок нельзя не сказать о еще одной игре, Command & Conquer: Renegade. Сетевая демо-версия этого шутера, создаваемого по мотивам стратегии Command & Conquer,

наглядно показала, насколько можно ошибаться в игре. Оказалось, что в Renegade имеется великолепный мультиплеер, где, как вы уже наверное догадались, имеются и элементы TF. Речь идет о классах бойцов, коих более десятка, кроме того, есть возможность покупать технику. Остается дождаться полной версии игры и убедиться, что она настолько хороша.

Command & Conquer: Renegade



Planetside



УЗНАТЬ

УВИДЕТЬ

НАУЧИТЬСЯ

МЕДИАТЕКА 2002

Первая Московская
специализированная
выставка
мультимедиа-технологий

Москва, Новый Манеж,
20-23 марта 2002 года



Генеральный
информационный спонсор:



Соорганизаторы
социальных проектов:



Генеральный
интернет-спонсор:



Официальный
информационный спонсор:



Официальный технический
партнер:



Технический спонсор:



В ПРОГРАММЕ ВЫСТАВКИ

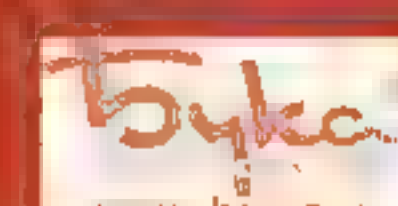
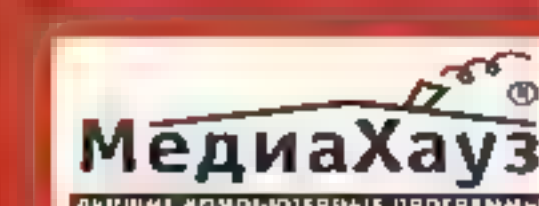
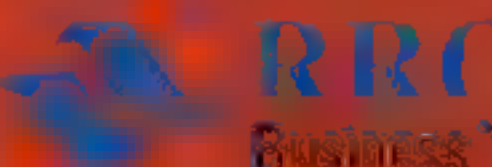
- "4D-СТУДИЯ"
Мастер-классы цифровых технологий
АНИМАЦИЯ ФОТО ВИДЕО ЗВУК
- Фестиваль детского компьютерного творчества
"ВОЛШЕБНАЯ МЫШЬ"
- Конкурс молодых авторов мультимедиа-проектов "ВИЗИОНЕР"
- Развивающие компьютерные уроки
- КОНФЕРЕНЦИЯ "ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ
СОБСТВЕННОСТЬ И МУЛЬТИМЕДИА"
- "Рынок мультимедиа в России"
Итоги маркетингового исследования
- Бизнес-семинар "СРЕДСТВА МУЛЬТИМЕДИА В
КОМПЛЕКСЕ МАРКЕТИНГОВЫХ
КОММУНИКАЦИЙ"
- Круглые столы Министерства образования РФ

www.mediateka.ru
8 (095) 978-2021
978-3728

Информационная поддержка:



Призы для детских конкурсов предоставлены:



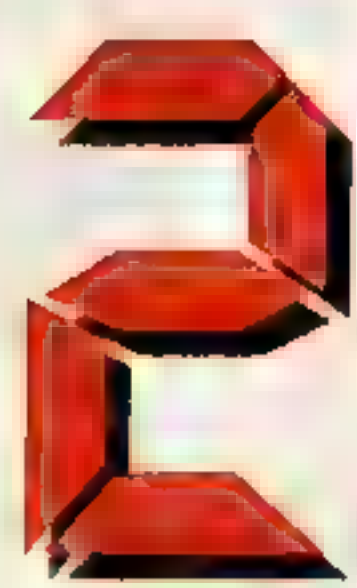
Пятерка лучших наборов “шкур” для Return to Castle Wolfenstein



Soviet Pack

Данный пак для сетевого варианта Return to Castle Wolfenstein позволяет быстро и непринужденно заменить американских солдат на советские войска. Интересно, что при установке данного пака американский флаг в меню также заменяется на советский.

Советские солдаты получились на редкость мрачными типами: они щеголяют в зимних шинелях довоенного образца, а на головы надеты каски с большими красными звездами, чтобы не перепутали, из общей картины выпадают разве что ботинки, явно снятые с мертвого солдата элитного подразделения Venom. Особенно хорошо вписываются в общий облик лица: они у наших бойцов такие, что врагу лучше сразу сдаться в плен.



Canadian Queens Own Rifles

Отличный пак, заменяющий американских солдат на бойцов элитного канадского подразделения. Как и положено нормальному канадскому бойцу, эти солдаты носят на голове вместо касок береты — настоящему воину ранение в голову не смертельно. Если серьезно, то это один из лучших паков для сетевой части

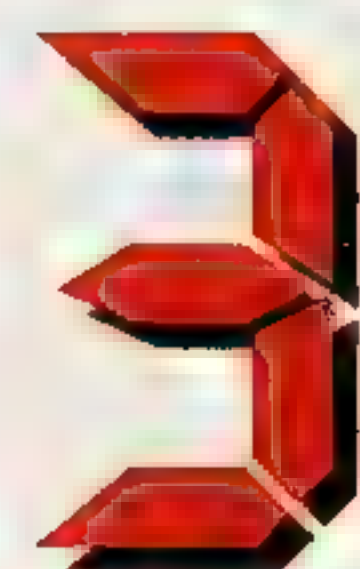
Return to Castle Wolfenstein: мало того, что он сам по себе довольно оригинален, авторы данного набора скинов проделали довольно большую работу, результаты которой налицо. Форма полностью соответствует той, которую носили бойцы канадских подразделений времен второй мировой войны. Быть канадцам на первом месте, если бы не советские солдаты...



Female Classcoat

Авторами данного пака, судя по всему, являются злобствующие феминистки. Иначе нельзя объяснить то, что солдаты обеих воюющих сторон заменены на... правильно, представительниц прекрасного пола. К слову, это еще и политкорректный пак — одна сторона красного цвета, другая зеленого, никаких фашиствующих личностей там замечено не было.

Сами женские модели были созданы на базе элитных командос имени фрау Булоу. Хотя никаких особых изысков не присутствует, играть с таким паком вполне приятно. Вот только как быть с таким неписанным правилом, по которому женщину бить нельзя, а уж стрелять в нее тем более?



Cops and Robbers

Сей пак в корне меняет саму концепцию боя. Все дело в том, что пак заменяет фашиствующих молодчиков и бравых американцев на... полицейских и бандитов. Что характерно, роль полицейских исполняют немцы, а бандитов, само собой разумеется, американцы. Вот и думай после этого, кто здесь хороший.

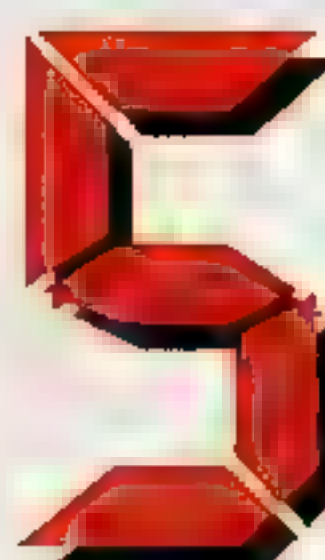
Сами скины выполнены на средненьком уровне: в качестве “основы” для полицейских использовались модели отряда Venom, которые были соответствующе переработаны, что же касается бандитов, то они также не блещут оригинальными находками. Несмотря на невысокий уровень исполнения, пак и получает свое место в рейтинге за оригинальность.



Male Classcoat

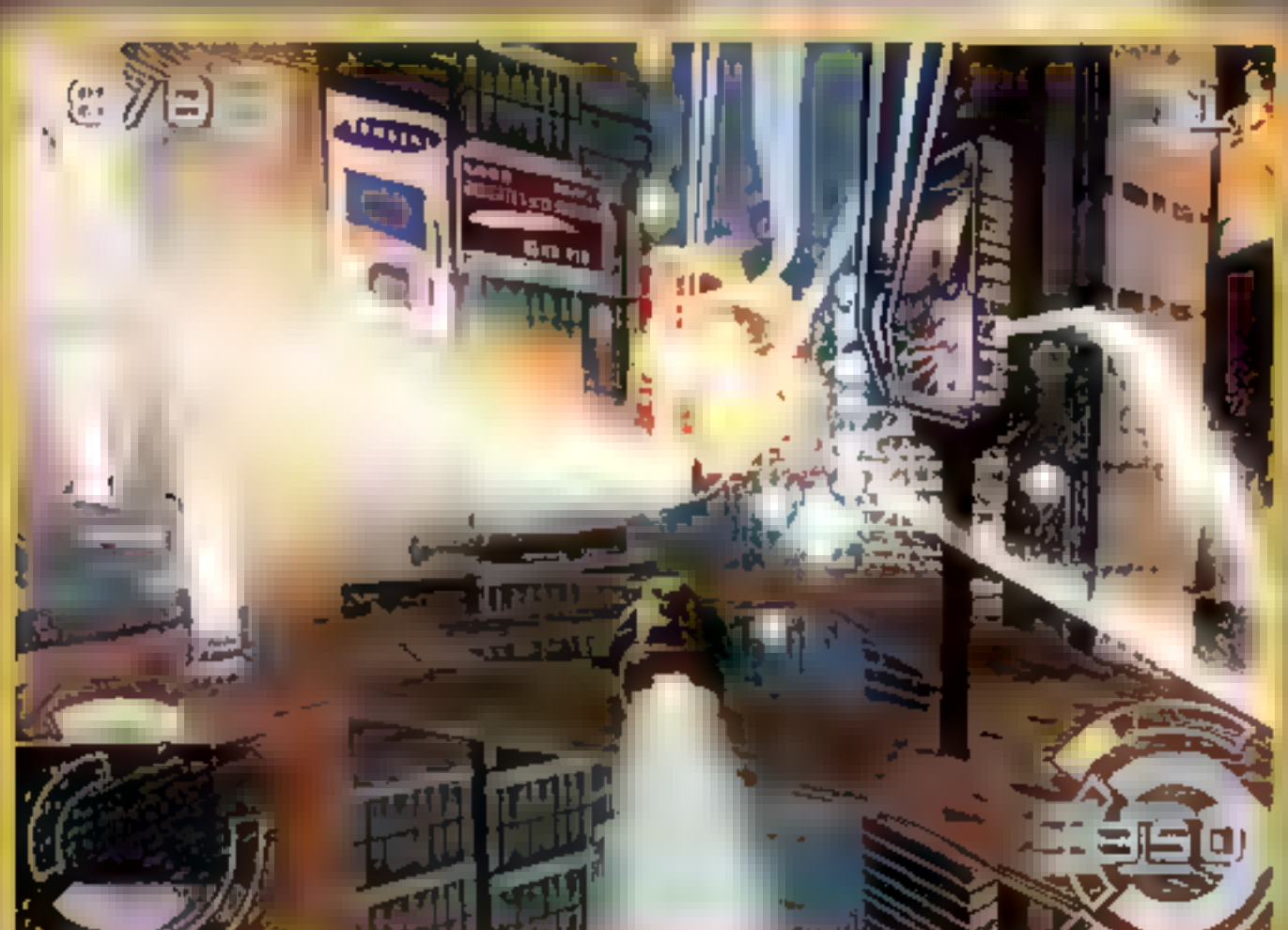
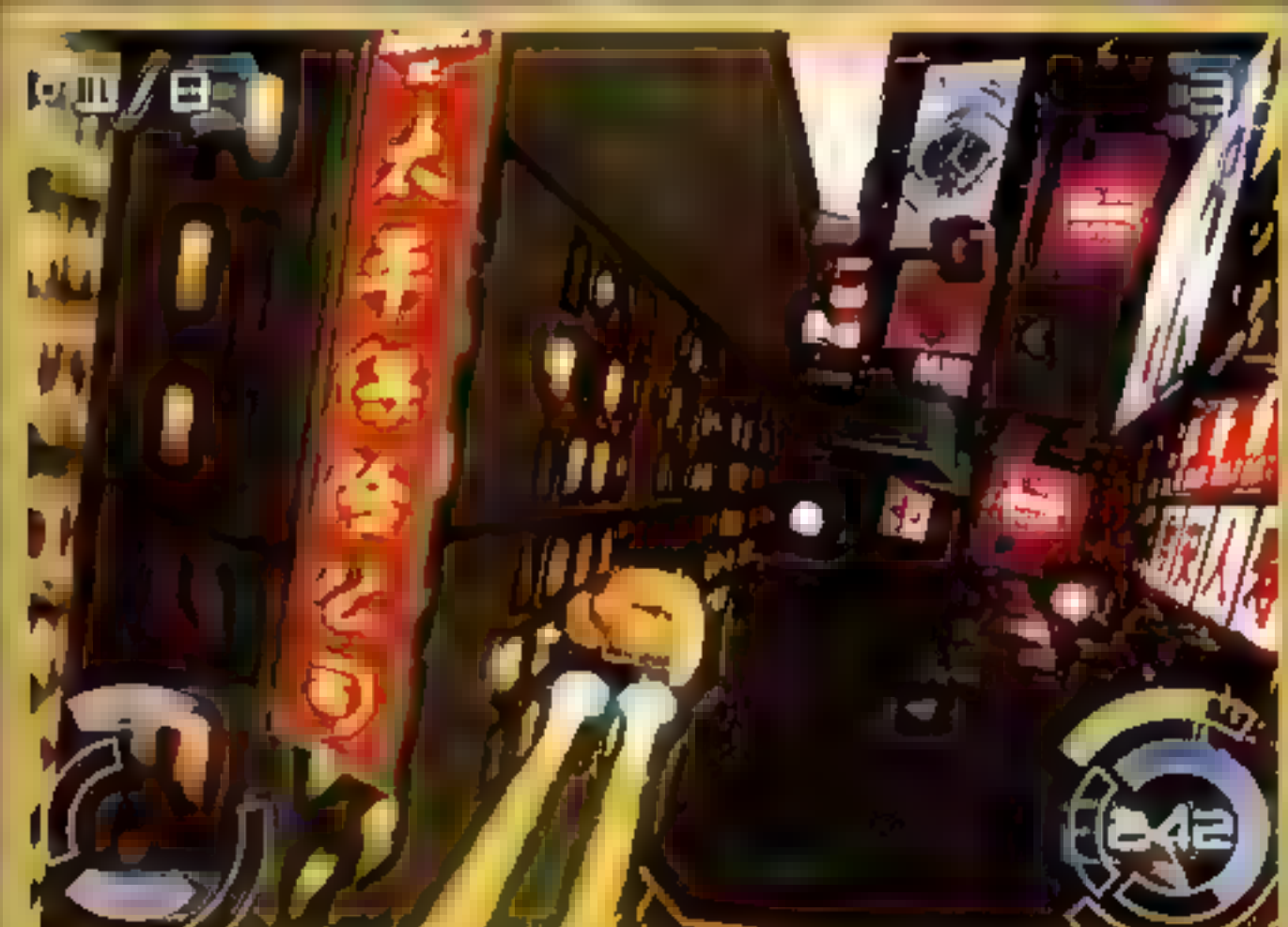
Похоже, что пак, замыкающий пятерку, создавался поборниками политкорректности. Иначе нельзя объяснить то, что немцы и американцы форменным образом выдираются из игры вместе с флагами, а на их месте появляются некие субъекты в зеленых и красных одеяниях.

Честно говоря, особой ценности сей пак не представляет: модели целиком и полностью позаимствованы из single player версии RtCW, что же касается скинов, то вся работа заключалась лишь в их перекраске и удалении всех знаков отличия. Одним словом, этот пак будет интересен разве что тем самым поборникам политкорректности.



5 ПОГОНЯ ЗА ЭЛЕМЕНТОМ

- К вашим услугам 25 летящих машин трех разных типов, в том числе знаменитое такси и полицейская машина. Машины отличаются друг от друга скоростью, ускорением, защитой и маневренностью.
- Гонки проходят на 12 трассах, которые позволят в полной мере насладиться невероятными возможностями машин.
- На пути вам встретятся многочисленные препятствия, как неподвижные, так и движущиеся. Тот, кто не сможет преодолеть их с точностью до миллиметра, покинет трассу.
- Полная свобода передвижения не только по горизонтали, но и по вертикали - это настоящие трехмерные гонки!
- Бонусы дают дополнительные преимущества: вы можете притормозить соперника, повредить его машину, обезопасить себя от повреждений и получить дополнительное ускорение.
- Многочисленный режим (до 8 игроков)



www.nival.com

NIVAL
INTERACTIVE

games.1c.ru

1C
Фирма "1С"

www.wanadoo-edition.com

wanadoo

В ожидании светлого будущего

| | |
|-----------------|---|
| Издатель | Blizzard Entertainment http://www.blizzard.com/ |
| Разработчик | Blizzard Entertainment http://www.blizzard.com/ |
| Жанр | RTS |
| Дата выхода | II квартал 2002 |
| Сайт игры | http://www.blizzard.com/war3/ |
| Наш сайт | http://www.gamenavigator.ru/games/game557.html |
| Смотри на диске | о скриншоты, обои |

Компания Blizzard известна тем, что никогда не торопится с выпуском очередной новинки и доводит свои игры практически до совершенства еще в ходе бета-тестирования. Со времен Starcraft это действо происходит на просторах игровой сети Battle.net и с поистине королевским размахом. Сейчас уже начались тестовые бои в Warcraft III: Reign of Chaos, и в предвзвешенной доводке игры участвует более 5.000 человек. Надо сказать, что Blizzard провела очень хорошую кампанию по раскрутке этого проекта, разнообразными подробностями из игрового мира Warcraft III сыпались на нас, как из рога изобилия, всю прошедшую зиму, так что у нас наконец-то есть достаточно информации, чтобы подробно разговаривать о будущем "Короле RTS".

Основа светлого будущего

С появлением Warcraft III многопользовательские RTS довольно сильно изменятся. Во-первых, Blizzard наконец-то нашла панацею от ранних атак ("рашей"): то, с чем так долго боролись в Starcraft'e, было изжито еще на ранних этапах разработки Warcraft III. Теперь самыми надежными стражами вашей ба-

зы от игроков-рашеров станут NPC-монстры, охраняющие ключевые позиции на карте. Несколько неожиданным моментом стало введение суточного

цикла, причем он стал не просто декоративным элементом: две расы из четырех играбельных имеют заметные преимущества в дневное время суток, две - ночью. Сотворив свет и тьму, девелоперы Blizzard не остановились и для "повышения динамичности" добавили в Warcraft III понятие Upkeep. Суть нововведения достаточно проста: чем больше у вас армия, тем медленнее добывается золото в шахтах. Теперь по экономическим соображениям будет невыгодно "запирать" в своем углу карты и строить непроходимую оборону.

В беглом перечне важных новшеств остается добавить пару слов о NPC-монстрах, которые являются своеобразным "ресурсом": из них "выпадают" магические артефакты, которые потом ваш герой сможет надеть на себя. Кроме монстров, охраняющих нейтральные здания, в игре есть и NPC-торговцы. Эти существа могут продать вам ценный артефакт, "одолжить" за знную сумму денег наемников и даже оказать услуги технического характера (например, "просветить" базу врага). Поскольку наемники обычно сильнее ваших войск, их лагеря, а также места, где можно нанять технику гоблинов

и разжиться волшебной микстуркой, должны стать ключевыми точками на карте.

Главным отличием Warcraft III от предыдущей части игры станет присутствие героев (максимально вы можете себе позволить содержать только трех персонажей). В принципе, они существовали и раньше, но теперь героям отведено столько полномочий, что игровая механика значительно изменилась. Поскольку в Warcraft III не будет больших армий и вам придется управлять отрядами в 10-15 персонажей, важность каждого конкретного бойца возрастет во много раз. В мультиплеере армия без героя будет продолжать существовать, но вот одержать победу ей вряд ли удастся - войска, оставшиеся без воздействия аур, станут гораздо более уязвимыми, не говоря уже о том, что герои сами по себе являются

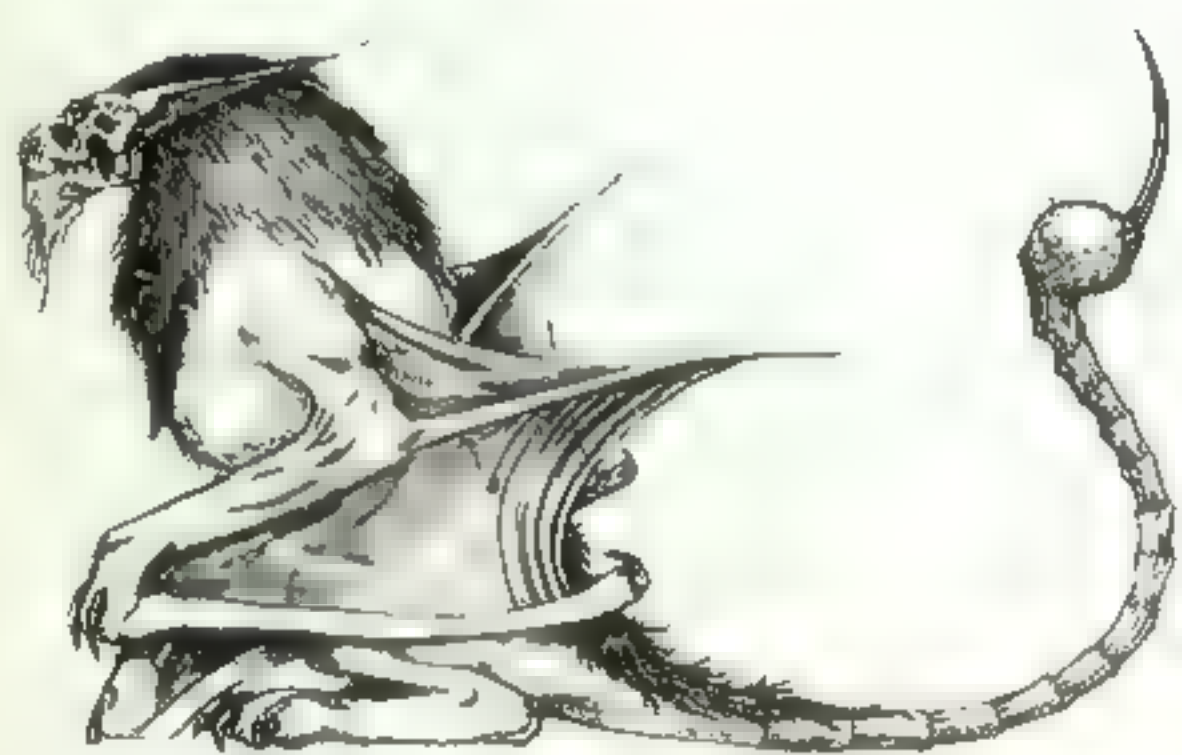
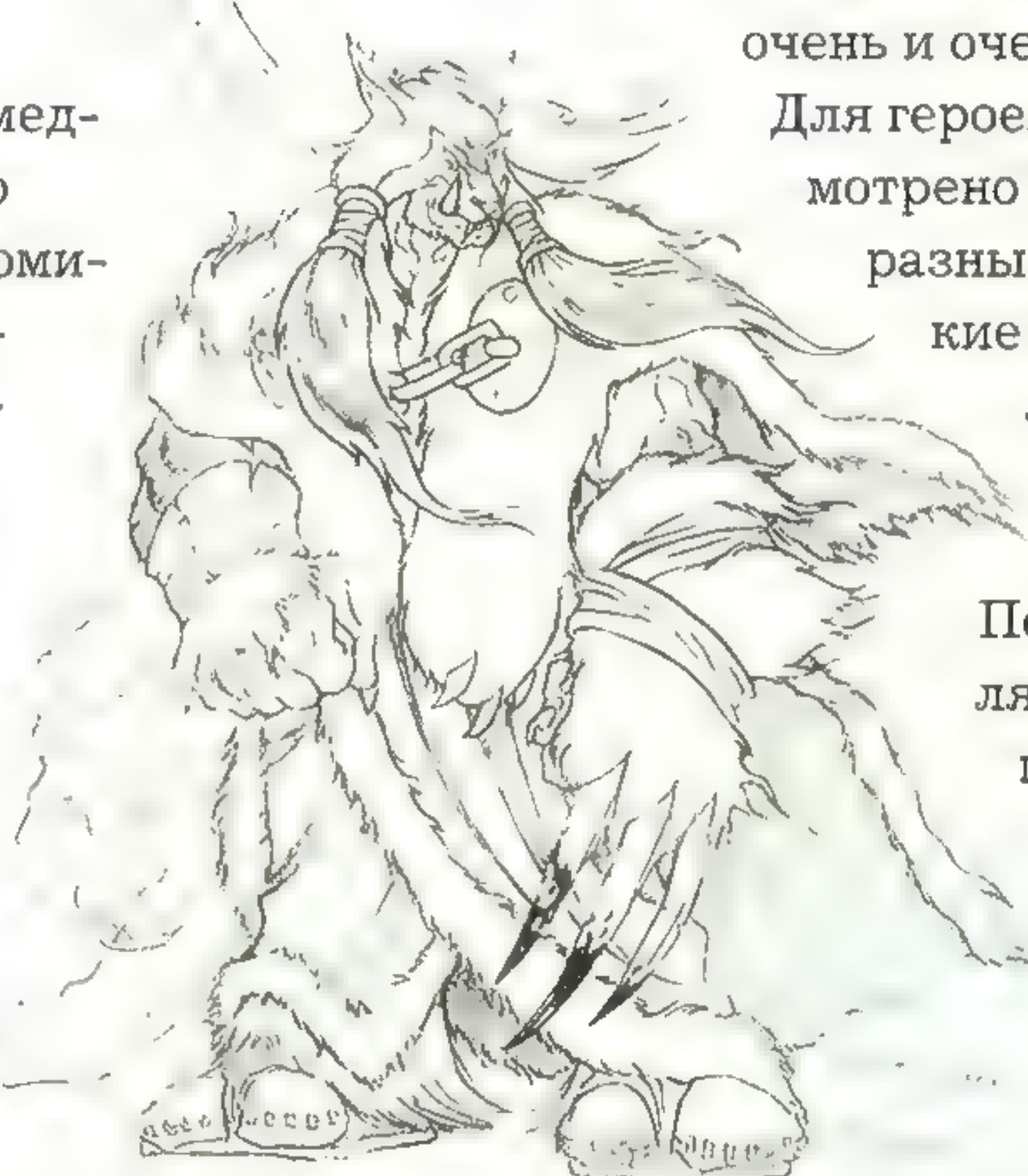
очень и очень мощными юнитами.

Для героев в Warcraft III предусмотрено большое количество разных артефактов: магические зелья, предметы, усиливающие тот или иной навык героя, свитки с заклинаниями. По классам предметы делятся на три категории: постоянно действующие, одноразовые и "заряженные" на несколько использований. Среди уже известных предметов упомянем Плащ Теней,

дающий герою возможность скрываться в тени в ночное время; Сферу Огня - бонус огненной магии ко всем атакам ближнего боя; Посох Рассеивания, нейтрализующий любые магические воздействия в определенном радиусе; и Корону Управления, дающую возможность взять под контроль вражеский юнит. Конечно, в игре будет много больше различных артефактов, но весь их перечень появится не раньше релиза Warcraft III, а мы тем временем перейдем к краткому обзору игровых рас.

Орки

Армия орков основана на массовом применении юнитов ближнего боя. В соответствии с сюжетом третьей части, орки избавились от дьявольских влияний демонов и вернулись к своей древней и примитивной, но все еще достаточно мощной, магии шаманизма. Два из их трех героев (Blade Master и Tauren Chieftain) являются мастерами рукопашной, и если первый выступает как виртуоз фехтования (даже по внешнему виду он чем-то смахивает на самурая), то второй является адептом грубой силы. Третий герой Farseer - фактически орочий аналог мага. Среди юнитов Орды подавляющее большинство - бойцы на мечах, булавах и прочем недальнобойном оружии. Исключение составляет, пожалуй, только копьеметатель Troll Head Hunter, но его радиус действия будет намного





меньше, чем у лучников Ночных эльфов и стрелков Альянса. Воздушную поддержку армии Орды обеспечивает Wyvern Rider – о его эффективности пока судить рано, но, скорее всего, он будет эквивалентен радиусу действия летунов других рас. Магия орков держится на союзе Troll Witch Doctor и Shaman. Из необычных средств уничтожения противника отметим Kodo Beast – совершенно чудовое создание, живьем(!) заглатывающее оппонентов. Кстати, бета-тестеры утверждают, что именно с Kodo связана одна из обнаруженных в игре ошибок: юнит не хочет атаковать и проглатывать своего противника. Однако не стоит думать, что игра за орков будет проще, чем за другие расы, – все юниты в Warcraft III имеют спецприемы, для использования которых потребуется виртуозное владение мышкой. Завершая краткий обзор армии Орды орков, упомянем о Siege Catapult – они практически не изменились со времен второй части сериала и по-прежнему являются мощным оружием против укреплений противника. Кстати, кроме катапульт, инженеры Орды создали аналог бункера из Starcraft: он называется Burrow и вмещает в себя четыре юнита.

Нежить

Авторитарное государство оживших мертвецов управляется могучими Death Knight и Dread Lord, а магическую поддержку осуществляет Lich. Здесь все достаточно прозрачно: рыцарь является боевым героем, которому придется в одиночку сражаться с толпами озверевших “хуманов” и маниакальных эльфийских феминисток, тем более что на свиту хилых Skeleton не приходится особенно рассчитывать. Dread Lord, по всей видимости, будет мощным hit&run юнитом – его способности к левитации и высасыванию жизни несчастных теплокровных созданий говорят в пользу этого предположения. Впрочем, поскольку он обладает мощнейшим заклинанием Dark Summoning (прямой аналог Recall из Starcraft), его использование может ограничиться организацией неожиданных десантов в тылу противника. Третий герой нежити, Lich, представляет собой могущественного мага, вооруженного набором



Официальные и фанатские сайты

Официальный

<http://www.battle.net/war3/>

Русские

<http://www.warcraftiii.ru/>

<http://warcraft.blizzard.ru/>

Иностранные

<http://www.warcraftiii.net/>

<http://www.azeroth.myweb.nl/>

<http://www.war3.com/>

<http://www.war3center.com/>

<http://kris.war3.com/>



разрушительных заклинаний: Frost Armor, навешивающее на дружественных юнитов магическую броню; Summon Frost Wurm, призывающее могучего ледяного змия; Wall of Ice – заморозка юнитов противника.

Большая часть войск нежити состоит из скелетов и призванных магами существ потустороннего мира, а потому некроманты не очень дорожат жизнью подчиненных и легко разменяют десяток-другой приспешников Смерти для того, чтобы прижать героя Альянса в темном уголке карты. Между прочим, рабочий юнит нежити Akolyte строит здания наподобие протоссовского Probe: ему не обязательно находиться около здания во время строительства. Более серьезный боец отрядов нежити Crypt Fiend, чудовищное сочетание человека и паука, представляет собой чрезвычайно опасное создание, его атаки будут чем-то средним между хорошо





знакомыми Reaver и Carrier из Starcraft - он выпускает на своих противников полчища маленьких паучков. Совсем другим будет Banshee - неуспокоенная душа убитой женщины - это одновременно и юнит с дистанционной атакой, и ценный "снабжение". Именно Dirge (погребальная песнь Banshee) сохраняет от разложения трупы врагов в определенном районе. Кроме функций "летающего рефрижератора", Banshee обладает способностью голосом наносить урон зданиям и юнитам противника. Основная масса войск оживших мертвецов состоит из сочетания Skeleton, Ghoul и Gargoyle. Если первые ничего интересного собой не представляют и "живут" ограниченное время, то вурдалаки-людоеды и горгульи достаточно интересны. Ghoul способны восстанавливать повреждения, поедая тела поверженных противников, а из нескольких вурдалаков можно создать композитный юнит (по аналогии с Архонтом Простоссов) - Abomination, причем спо-

собность к каннибализму передается в этом случае "по наследству". Другое очень важное свойство Ghoul - они умеют добывать дерево, причем делают это вдвое быстрее специализированных рабочих юнитов! Gargoyle тоже нельзя назвать сильным юнитом, но, благодаря своей способности временно превращаться в каменную статую, она может быть очень успешно использована в обороне. Рассказ о восставших из могил юнитах был бы неполным, если бы мы не упомянули о Meat Wagon, своеобразном аналоге катапульты. "Вагончик с мясом" служит для хранения трупов солдат противника, которые впоследствии могут быть либо использованы некромантами, либо катапультированы в стан врага, неся смерть и разложение.

Ночные эльфы

Уже сейчас можно сказать, что Ночные эльфы стали любимчиками бета-тестеров - именно за эту расу в Battle.net играют чаще всего. Эльфы оказались удивительно легкими в управлении, а стильный дизайн юнитов и наличие мощных стрелков обеспечивает этой расе многочисленные победы. Среди героев эльфов - предводительница эльфийских лучниц Priestess of the Moon, оседлавшая белого тигра; Keeper of the Grove, мастер магии



Природы, способный, кроме всего прочего, вызывать триантов - огромные ходячие деревья; и Demon Hunter, эльф, настолько ненавидящий демонов, что сам почти стал одним из них (одним из наиболее мощных заклинаний Demon Hunter является превращение в демона). Уже сейчас бета-тестеры отмечают необычайную силу лучниц эльфов под предводительством Priestess of the

Moon (ее True Shot Aura значительно увеличивает эффективность дистанционных атак), и разработчикам пришлось даже несколько ослабить лучниц в патче версии 1.03, чтобы улучшить общий баланс игры.

Из юнитов "лесной армии" отметим Huntress, базового "кавалерийского" юнита, кроме мощной атаки обладающего способностью вести дальнюю разведку (эльф выпускает ручную сову и с ее помощью разведывает окру-



© Copyright 2002 Blizzard Entertainment

жающую местность). Впрочем, основной обязанностью Huntress уже сейчас считается поддержка эльфийских лучниц, которые уязвимы для оружия ближнего боя. “Танком” в армии эльфов является мощная Chimera, стоимость которой практически равняется цене воскрешения героя пятого уровня (около 400-500 единиц золота). О Chimera мало известно, но можно предположить, что она составит “здоровую конкуренцию” таким мощным созданиям, как Kodo Beast и Abomination. В отличие от женщин-воительниц и призванных на помощь эльфам мифических созданий, мужчины лесов Калмидора тяготеют к боевой магии. Два вида друидов, Druid of the Claw и Druid of the Talon, могут принимать форму зверей (первый – медведя, второй – ворона) и помогают сражающимся войскам своими заклинаниями. В завершение рассказа о юнитах Ночных эльфов упомянем Hippogryff (разновидность грифона), с помощью которого эльфы могут создавать композитный юнит Hippogryff Raider (лучница на летающем звере – очень серьезный и опасный противник).

Интересен факт, что золото у Ночных эльфов добывает Дерево Жизни без помощи рабочих, а Wisp (аналог крестьян) при добыче леса не ходят с охотками дров, как другие рабочие юниты, а “телепортируют” нарубленный лес сразу в закрома вашей базы. Правда, за такие прогрессивные технологии приходится расплачиваться самой низкой эффективностью лесорубов – эльфийские Wisp работают в два раза хуже, чем крестьяне Альянса, и в четыре раза медленнее, чем гули нежити!

Уже много говорилось о способностях женщин расы Ночных эльфов становиться невидимыми в ночное время (Shadow Meld). Теперь эта способность включается “на автомате”, стоит войскам остановиться в нужное время суток: проходящий мимо противник даже не заметит отряд лучниц, конечно, если у врага нет соответствующего детектора.

Альянс

Альянс людей, гномов и эльфов в Warcraft III: Reign of Chaos – это сила пара и булатная сталь мечей, свинец пуль и мощь магии. Герои Альянса представлены следующими типами персонажей: Paladin – воин-монах, способный воскрешать мертвых; Archmage – классический фэнтезийный маг, со всеми причиндалами (отметим его магию, в частности, любимое заклинание разработчиков под названием Blizzard и возможность Mass Teleport). Третьим в “модельном ряду” героев Альянса выступает Dwarven Mountain King, представитель “дружественных народов гор”. Карлик с боевым молотом может нанести против-

нику серьезный урон, используя приемы Storm Bolt и Thunderclap.

Честно говоря, об Альянсе рассказывать менее интересно, чем о харизматичных орках или же стильных Ночных эльфах. В их войсках добрая половина юнитов хорошо знакома ветеранам сражений Warcraft II – ну не рассказывать же

вам, кто такой Peasant или Knight, верно? Поэтому остановлюсь только на новых юнитах, появившихся на фронте войны Добра и Зла впервые. Итак, Dwarven Rifleman и родственные ему Dwarven Mortar Team – гвардия горных гномов, оснащенная первоклассным стрелковым оружием. Соответственно, являются легким и тяжелым стрелковыми юнитами, причем Dwarven Mortar Team по своему типу очень напоминает танк терранов в осадном режиме, со всеми его плюсами (большой урон противнику) и минусами (неповоротливость и уязвимость от юнитов ближнего боя). Более высокотехнологичными юнитами Альянса можно считать Dwarven Gyrocopter и Steam Tank – опять разработка горных металлургов. Танк представляет собой вариант мо-

бильного бункера – в его чреве могут находиться до четырех стрелков, причем в случае уничтожения “гномьего Т-34” они не пострадают и продолжают сражение.

Магической поддержкой наступающих отрядов Альянса занимаются Priest (эльфийский священник) и Sorceress (многофункциональный маг, а точнее, волшебница). На их вооружении состоят такие заклинания, как Invisibility, Polymorph, Dispell Magic и Heal Aura. В заключение нашего короткого обзора бойцов за человечность упомянем Gryphon Rider – именно ему, по замыслу разработчиков, придется сражаться с вивернами орков и летучими лучницами Ночных эльфов.

Светлое будущее грядет

Warcraft III: Reign of Chaos, безусловно, никак не “сильно улучшенный и доработанный вариант Starcraft” – это абсолютно новая игра с новыми правилами и своей спецификой. Warcraft III оплодотворил дряхлеющий жанр стратегий в реальном времени массой новых идей. По отзывам бета-тестеров, новый “Варкрафт” – очень динамичная (партия 2 на 2 игрока в среднем идет около 15 минут) и интересная игра. Конечно, пока рано говорить о мультиплеерном балансе – именно ради его достижения и затеян публичный бета-тест, но основные характеристики игры видны уже сейчас. По моему мнению, Blizzard безусловно готовит новый хит, способный в очередной раз перевернуть представления игроков о жанре RTS. Если Starcraft поразила общественность обилием тактик и превосходным балансом, то Warcraft III представляет во много раз большую возможность для комбинаторики. Впрочем, окончательно ситуация с королевским титулом в жанре RTS прояснится только к лету – именно тогда (по последней информации) появится финальная версия.



Варваризация всей страны

Издатель

Руссобит-М

<http://www.russobit-m.ru/>

Разработчик

Haemimont Ent.

<http://www.haemimont.com/>

Жанр

RTS

Дата выхода

Апрель 2002 года

Сайт игры

<http://www.haemimont.com/druidking/>

Наш сайт

<http://www.gamenavigator.ru/games/game2312.html>

Смотри на диске

скриншоты

Вот уже довольно продолжительное время компания Haemimont Ent., известная у нас в первую очередь своей стратегией *Tzar: The Burden of the Crown*, работает над игрушкой, в которой нам предстоит взять шефство над непокорным племенем галлов. Но это далеко не пошлые «Астерикс с Обеликсом». Скажу сразу — игрушка, которая постепенно создается трудами болгарской команды, гораздо серьезней и глубже, чем можно было бы предполагать.

Когда время шло назад

Временной период игрушки выбран довольно интересный: до рождества Христова осталось каких-нибудь пятьдесят лет, и все происходит в центральной части Европы, населенной различными «варварскими» племенами. Конечно, это с точки зрения Римской империи они — «варвары», ведь культура тех же кельтов была настолько развитой, что на протяжении нескольких столетий не поддавалась «романизации».



Итак, что за стороны обретаются у нас на равнинах и в лесах к северу от Аппенинского «сапога». Первыми у нас идут галлы. Это вроде как хорошие, за них даже поиграть можно в демо-версии, недавно выпущенной Haemimont'ом. Только вот слишком уж разобщенные они: как вместе соберутся, так любому врагу готовы таких навалить, что от Вислы до Одера супостаты летать будут. Но иногда соберутся, а враг не придет, тогда между собой отношения выяснять начнут. Варвары, короче. Романтичные такие натуры.

Окромя них, есть еще тевтонцы; уж не знаю, зачем это малюсенькое германское племя взяли за обобщенное название для германцев, но вот они-то у нас роль главных летунов над Европой и играют. От тяжелой галльской руки. Кроме того, нельзя забывать, что Цезарь Европу захватить пытается и его легионы и манипулы мимо иногда пошастывают.

А еще... еще тут (см. название игры) друиды тихонько мудрость веков берегут. Они вообще натуры те-е-е-емные. Скрытные, знания тайные открывать не хотят да еще и землю захватчикам Римским отдавать не собираются. Жадины, в общем. Короче, не Европа, а бойцовский ринг какой-то. Того и гляди, полетят тевтонцы над Рейном...

Один в поле еще какой воин!

По первости, когда играешь в демку, ничего особо необычного не видишь — RTS себе как RTS. Юниты очень прият-

ные нарисованы: пехотинцы, лучники и всадники. Но главное — у них и племенной вождь имеется! Герой, в общем. Дядька серьезный, хитпойнтов — как у среднего боевого танка, имя есть свое собственное. Причем любого из простых воинов можно к нему «запорткатить», чтобы при выборе одного героя вся армия ему подчиненная выбиралась. Это еще не все. Он их строем ходить заставляет, да не простым, а очень продуманным: ты-каешь на вождя, направляешь в битву, а все его воины сами выстраиваются в формацию — пехота в центре, лучники сзади, конница по бокам и сами же свой боевой порядок при всех передвижениях сохраняют. Причем не важно, сколько у тебя войск разных видов — автоматически будет выбрано оптимальное построение. Смотрится, доложу вам, очень грамотно. Сами же битвы — стандартное мо-чилово. Бардак сплошной — как завязалась драка, расслабьтесь, все равно неразбериха такая, что выбрать кого-либо определенного невозможно. Да и смысл? Все равно либо мы, либо они — простые в то время рубилова были.

Как скажешь, вождь?

Но это не просто RTS. Игра отчетливо пытается постоянно придерживаться определенной «эпзговости». Миссия, представленная в демке, проводилась на здоровой карте, где раскидано несколько ключевых поселений и других объектов вроде Стоунхеджа, непонятно как из Шотландии телепортированного (кстати, очень хороший момент — пробелом вызывается полная карта территории со всеми деревеньками, при этом их ресурсами удобно управлять как раз здесь). Наш Герой постоянно получает определенные задания, к нему приходят посланцы от различных деревень, крутые воины и прочие попрошайки, которые предлагают свои прожекты. Но вы вольны как принять, так и отклонить их. И, что радует, не всегда надо бросаться на выручку другим: я один раз согласился отослать армию на помощь к одному просителю, так ее там за краем карты (35 юнитов было!) разнесло в пух и прах. Генерал, отосланный в экспедицию, привел домой лишь жалкие остатки. Причем сам послал, хотя один из воинов на совете у колдуньи советовал повременить, а я не послушал, душа наивная!

Herr er komm! Herr er komm!

Что значит «Я иду! Я иду!» в переводе с норвежского — языка отпетых варваров-викингов, которые хоть и жили попозже, в правильных словах толк знали. Игрушка, релиз которой уже не за горами, предлагает нам не только наклепать очередную толпу небритых вонючих лоботрясов и послать эту ватагу завоевывать себе плацдарм для нового королевства, но и попробовать окунуться в эпоху, когда времена были простые, топоры — огромные, друиды — живые, а жизнь — сплошное приключение...



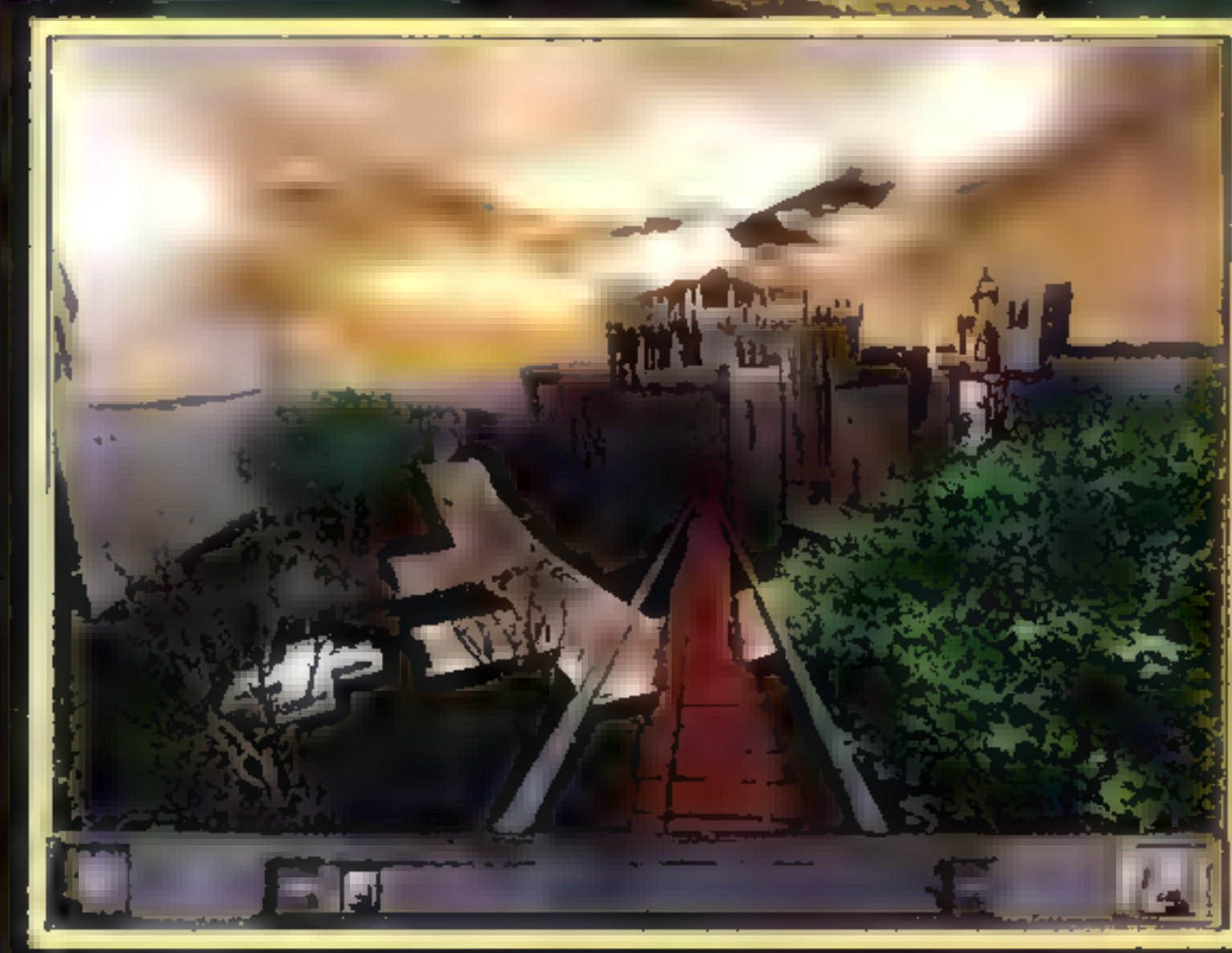
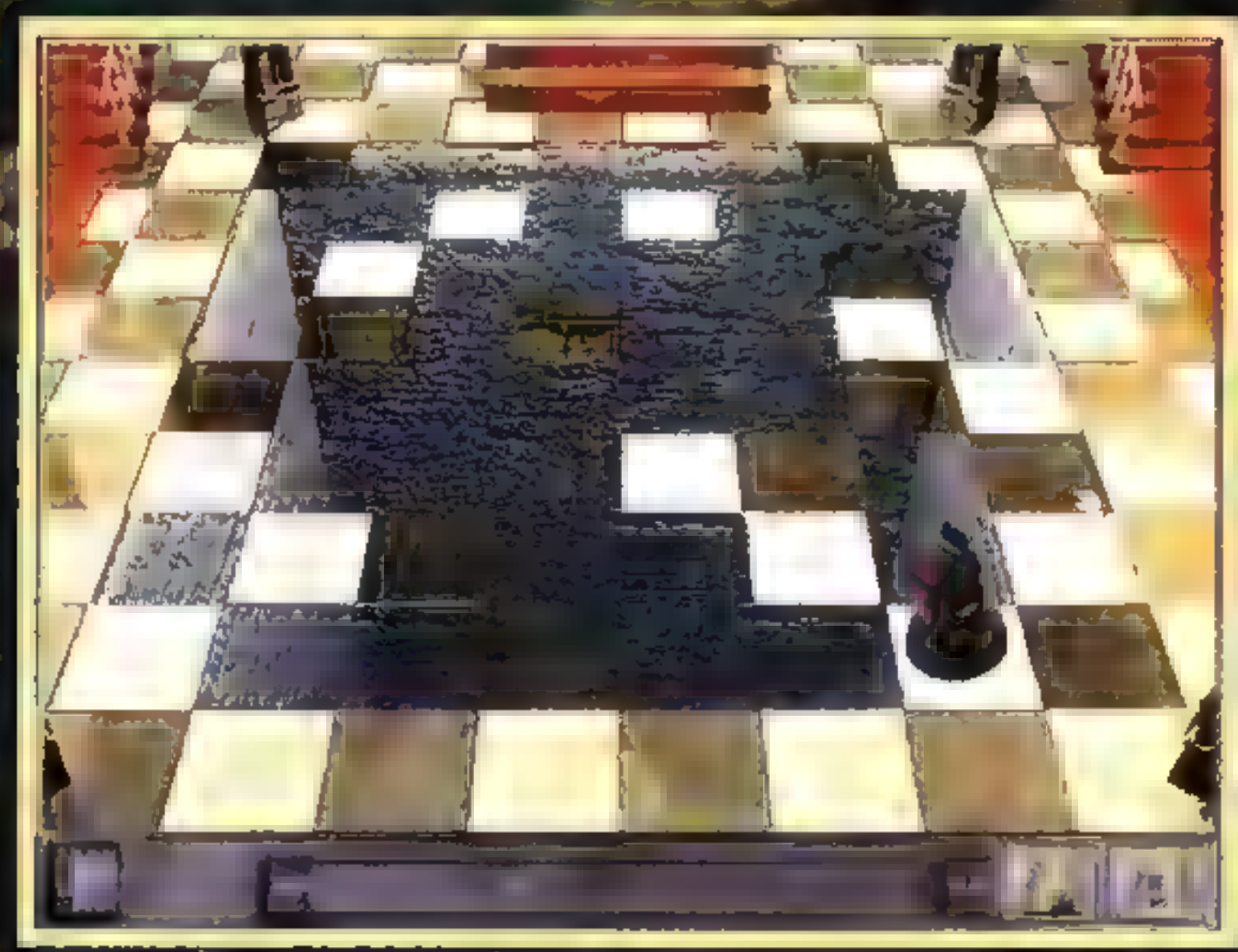
ИЗДАТЕЛЬСТВО "МЕДИА-СЕРВИС 2000" ПРЕДСТАВЛЯЕТ:

ТАИНСТВЕННЫЙ ОТЕЛЬ II: ЗАКОЛДОВАННЫЙ ЗАМОК

ДЕТСКАЯ РЕДАКЦИЯ

- ✓ Увлекательный и захватывающий сюжет
- ✓ Большое количество головоломок и игр (крестики-нолики, уголки, морской бой, сокобан, линии)
- ✓ Высококачественные анимационные ролики
- ✓ Озвучена профессиональными актерами
- ✓ Великолепная 3D-графика

Наша игра специально создана для "умников" и умниц, для тех, кто хочет развивать своё самосознание и образное мышление, для всех, кто хочет познать тайны собственного "Я" и обнаружить свои скрытые таланты. Вы перенесётесь из реальности в страну мечты и фантазии. Ваша цель - найти таинственное сокровище принцессы. Более трёх десятков интереснейших головоломок ждут, не дожидаясь Вашего решения. Шут и палач, сказочные феи и Хозяин Замка, стражники и призраки - всё это встретит Вас по ту сторону трёхмерной компьютерной графики! Дерзайте, смотрите, ищите и думайте, и да поможет Вам Ника, богиня удачи! И тогда Добро снова восторжествует над Злом, как и записано в великой Книге Судеб!



Системные требования:

· Celeron 333 · 64 Мб оперативной памяти · 32 Мб видеопамати · Звуковая плата · 450 Мб пространства на жестком диске
· Celeron 333 · 64 Мб оперативной памяти · 32 Мб видеопамати · Звуковая плата · 450 Мб пространства на жестком диске

Заказ дисков по телефону:

(096) 745-01-14,
e-mail: zakaz-cd@media2000.ru
Доставка по Москве - бесплатно!
Поддержка для зарегистрированных пользователей по телефону:
(095) 777-38-52,
e-mail: sales@media2000.ru

По всем вопросам оптовых

продаж и сотрудничества
обращаться по телефону:
(095) 745-01-14,
e-mail: sales@media2000.ru

Разработчик:
ShowGirlsSoft

ИЗДАТЕЛЬСТВО
Media2000

Все права защищены © Media 2000 Copyright.

Бетрезен бюджет жить?

Всех катапультичиков после боя повесить.
Олег Яшин

Издатель

3DO/"Бука"
<http://www.3do.com/>, <http://www.buka.ru>

Разработчик

New World Computing
<http://www.nwcomputing.com/>

Жанр

TBS

Дата выхода

29 марта 2002 года

Сайт игры

<http://www.3do.com/mightandmagic/heroes4/>

Наш сайт

<http://www.gamenavigator.ru/games/game1579.html>

Смотри на диске

скриншоты

Герои покинули нас. "Хватит старья", — сказала 3DO и со всей силы ударила кулаком по своему же собственному миру. Континент Эратия накрыло взрывной волной. На этом нововведения кончаются. Герои смотрят на вас свысока. Они снова победили. Они на вершине горы. Далекие и неприступные, им наплевать на Последователей, они сами себе Герои.

Добаловались-таки с этими мечами. С чего начинаются Герои IV? Клинок Армагеддона оправдал-таки свое название, устроив всей Эратии событие, которое могло порадовать разве что местных вул-

канологов. Мы видим маленькую чумающую девочку, скромно сидящую на горячей земле. В результате спасательной операции проведенной архангелами из местного МЧС, она вместе с остатками выжившего населения была депортирована через портал на новые земли. По прошествии лет девочка по имени Эмилия превращается

Не сравнить с торжеством зодчества со скриншотов из Age of Wonders II: вместо башен и минаретов перед нами творчество человека, открывшего для себя прелести офицерской линейки — сплошь овалы и прямоугольники

в весьма достойную представительницу семейства млекопитающих. Обзаводится собственным войском и начинает ссориться с королем Магнусом — на редкость мерзким типом, к тому же обладающим войском из драконов-големов. Всех его злодеяний мы не знаем, но достаточно того, что он позарился на нашу Эмилию.

Глаза! Мои прекрасные глаза!

Помните, как в 1995 году смотрелось SVGA-разрешение героев? Как откровение. От непривычно детализованной картинки, невозможно было отвести взгляд. Тогда это был прорыв, революция. И вот мы запускаем Героев IV. Графика стала немного красивее, картинка — немного четче, карта — сказочней что ли, чем

это был бы по сотому разу переделанный старина Doom.

Что от другого разработчика было бы принято с восторгом, от таких корифеев как NWC должно подвергаться жесткому разбору. В конце концов, эти люди показали нам, какими классными могут быть игры, так пусть же не останавливаются на достигнутом.

Их поменяли местами

Верх и низ. Пожалуй, самое большое нововведение в игре. Теперь на боевом экране войска стоят друг напротив друга в изометрической проекции. Со спины их видно. Честно говоря, двое далеко не самых глупых сотрудников нашей редакции так и не смогли понять, осталось на боевом поле деление на тексы или теперь ми-

В море башни стоят, рыбы плавают, ледники всякие блестят — лепота, а вот корабли раньше были не в пример нынешним и побольше и покрасивее...



Оружие и доспехи героя можно прикупить прямо в городе



Между прочим...

- * У Титанов на редкость некрасивые молнии.
- * Баллиста теперь — рядовой юнит
- * "Бука" издаст сперва английскую версию игры и лишь потом — локализацию.
- * Этот зубастый зеленый спизняк и есть Venom Spawn



нотавры ходят по одним только им ведомым маршрутам. Может быть с непривычки, но иногда разобраться в той куче, в которую превращалась так степенно начавшаяся битва, было очень даже не просто.

Среди прочих новинок нашего магазина – возможность для некоторых юнитов выбрать тип атаки. Лучники, например, могут не только стрелами врага забрасывать, но и подойти ножичком пырнуть.

Чихал я на ваших архангелов

У меня теперь есть богомол, красивый и умный. Или, будто прямиком из Ultima On-Line, Nightmare – ворона на лошади с огненными копытами, достойная альтернатива единорогу. Парк всевозможных гадин вообще здорово обновился. Есть и парочка особенно симпатичных. Кому может не понравиться Venom Spawn?

Большинству представителей разумного населения удалось спастись (чего нельзя сказать о фауне, крылатые змеи Flies – покинули нас навсегда), но для того чтобы разместиться на новых землях многим пришлось помириться с бывшими врагами. Так в Necropolis помимо привычных скелетов-мумий нашли приют демоны, церберы, импы и большинство других юнитов, которые в третьих “Героях” жили в Inferno.

А как у нас собственно обстоит дело с любимчиками – существами последнего



Лошадь с леденцом на палочке посередине экрана – это чемпион, которого загипнотизировало морское чудище (новенький юнит, похожий на рыбу из отряда кистеперых)

чили повышение. Например, чемпионы-копейщики на своих лошадях стали игроками высшей лиги. Но и вся старая гвардия, то есть гидры и прочие бегемоты на месте. При этом количество типов городов не изменилось, как было шесть – так и ос-

вал мучительный выбор кого растить из культиваторов дальше: сорcererов или симпатичных ведьмочек.

“Сохранилась атмосферность игры или нет?!”

Вопрос одного из посетителей нашего сайта. Пока никаких предпосылок в изменении того самого геройского духа игры не видно. На нашу шахматную доску добавились новые пешки, а многие старые переименовались до неузнаваемости, ассортимент артефактов расширился, и города изменили состав своего населения (хоть и не так радикально как это было с HoMM 2 и HoMM 3). Такие трансформации с серией героев происходят уже не один раз и пока ничего страшного не случилось (если, конечно, не считать гибель большинства жителей Эратии).

Но судить о самой игре пока равносильно гаданию о невесте на ощупь: вроде и стройная и все конечности в наличии, а вот как она рассказывает анекдоты или, что важнее, а как она собственно готовит? В предоставленной нам на обозрение бете содержится только две миссии. Первая – традиционно-тренировочная, вторая – для ознакомления прессы с фишками игры, в ней представлены все города и многие юниты. В наличии имеется даже оди-

При виде бодро топающего по полю мужика с палицей сам по себе возник вопрос: что будет, если герой падет в неравной битве с противником?

уровня? Ввели несколько новых “здоровяков”. Ужасный дракон-голем при ближайшем рассмотрении оказался больше похож на новую форму жизни, зародившуюся в коробке детского конструктора. У него еще в области... там, где кончается спина и начинается хвост, сидит водитель.

Некоторые из знакомых юнитов полу-

талось. Как такого разнообразия добились? Очень просто: потенциально теперь в каждом городе восемь существ. Можно нанимать оба вида юнитов первого уровня, но для более сильных придется отдать предпочтение одному из двух типов, в зависимости от того, какие здания построим. Это как в Disciples, когда перед нами вста-

Таверна, она же – экран найма персонажей, разделен на пять секторов, можно выбрать мага или воина нанимать, мужчину или женщину, каждый из цветов обозначает город, например серый – некроманты, особняком (а вернее прямо по центру) держатся варвары, у которых магии вовсе нет



Драка в заросшем поганками подземелье с непонятными растениями, сами они по карте не ходят, но семечками плюются



нокий вражеский герой под управлением коварного компьютера. Как понимаете, о сложности миссий или о наличии квестов-заданий говорить пока нельзя.

в Necropolis помимо привычных скелетов-мумий нашли приют демоны, церберы, импы и большинство других юнитов, которые в третьих "Героях" жили в Inferno

На водных пространствах мне, правда, попалась бутылка с запиской, обычно таким способом одичавший моряк просит о спасении с необитаемого острова (верное де-

ло, он на этом острове со скуки сокровищ накопал). Но ни острова, ни самого моряка, ни что самое главное сокровищ, я так

и не нашел, хоть все море вдоль и поперек проплавал, благо оно было маленькое.

Герои не умирают...

Никогда. Героя можно выгнать, сдать в плен, посадить в тюрьму, но настоящий герой будет жить вечно. Даже если на карте он отображается могильным камешком. Своего героя можно воскресить и отправить дальше - собирать блестящие кучки золота, небрежно разбросанные по карте. Вражеского - отконвоировать в свой город и посадить в предварительно отстроенную тюрьму.

Но помните: вражеские товарищи, набравшись наглости, могут захватить город и разрушить стены местной Бастилии. Впрочем, своих ребят, ненароком попавших в карцер, вы можете выручить точно так же.

Про то, что герой теперь соизволил слезть с лошади и, нарушая заветы Чапаева, принимает участие в общей потасовке, знают уже все. А вот то, что в одной команде могут быть несколько героев, признаться, было сюрпризом. При виде бодро топающего по полю мужика с пали-

цей сам по себе возник вопрос: что будет, если герой падет в неравной битве с противником? После чего наш некромант был самым предательским образом погублен в первой же схватке с отрядом гарпий. Как оказалось ничего страшного не происходит. Походит некрот в бинтах, похожим на рядового прокаженного, но через некоторое время снова набирается сил и встает в строй.

Скоро на наших экранах

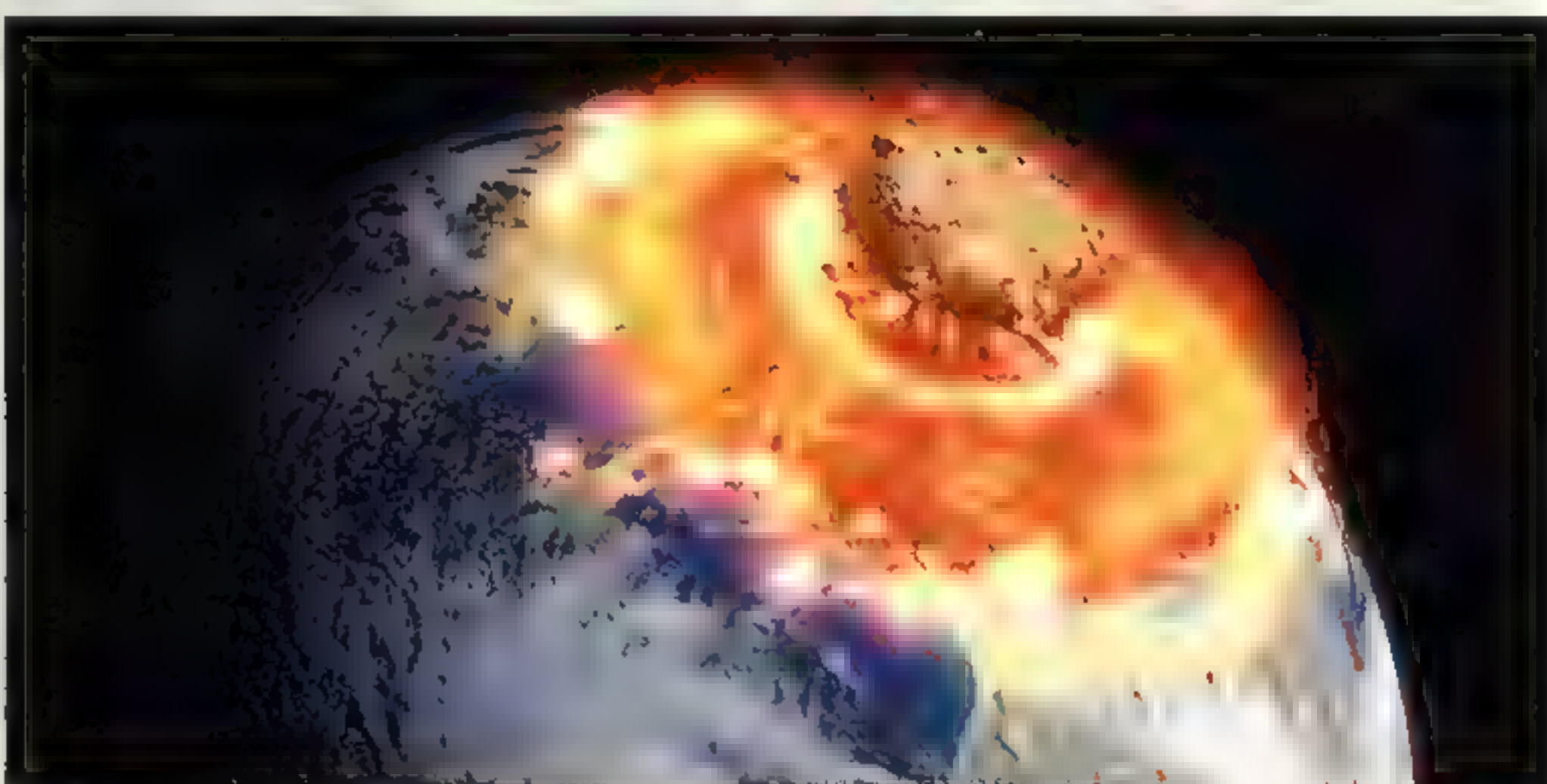
Раз в три года 3DO решает - так жить нельзя. И издает одну и ту же игру с новой графикой. За все четыре части изменения в игровом процессе минимальны и носят исключительно количественный характер - больше юнитов, больше миссий, больше квестов... Кажется, разработчики считают, что формула Героев идеальна. И не боятся, что в один прекрасный момент игра может надоесть. К их чести, пока этого не произошло.

Двадцать девятого марта свет увидит четвертая часть серии. Эратия умерла, старина Арчибальд, его величество Роланд и красотка Катерина вместе со своим придворным эльфом, если и выжили, то затерялись где-то в океане, на дно которого лег старый континент. Вместо них будут новые злодеи и новые Герои. Драконы-големы могут начинать рыть себе могилу. Богомолы идут!

P.S. Отдельное спасибо компании "Бука" за предоставленную возможность посмотреть HoMM IV на два месяца раньше остальных смертных.

ИМ

Что это так бумкнуло?



И где мой любимый континент?

RINET

КЛЕВОЕ МЕСТО!



РЫБА ИЩЕТ, ГДЕ ГЛУБЖЕ,

А ЧЕЛОВЕК -

ГДЕ ИНТЕРНЕТ ЛУЧШЕ...

Все виды доступа в Интернет.

**Регистрация и оплата
по Интернет-картам.**

Техподдержка - круглосуточно.

WWW.RINET.RU

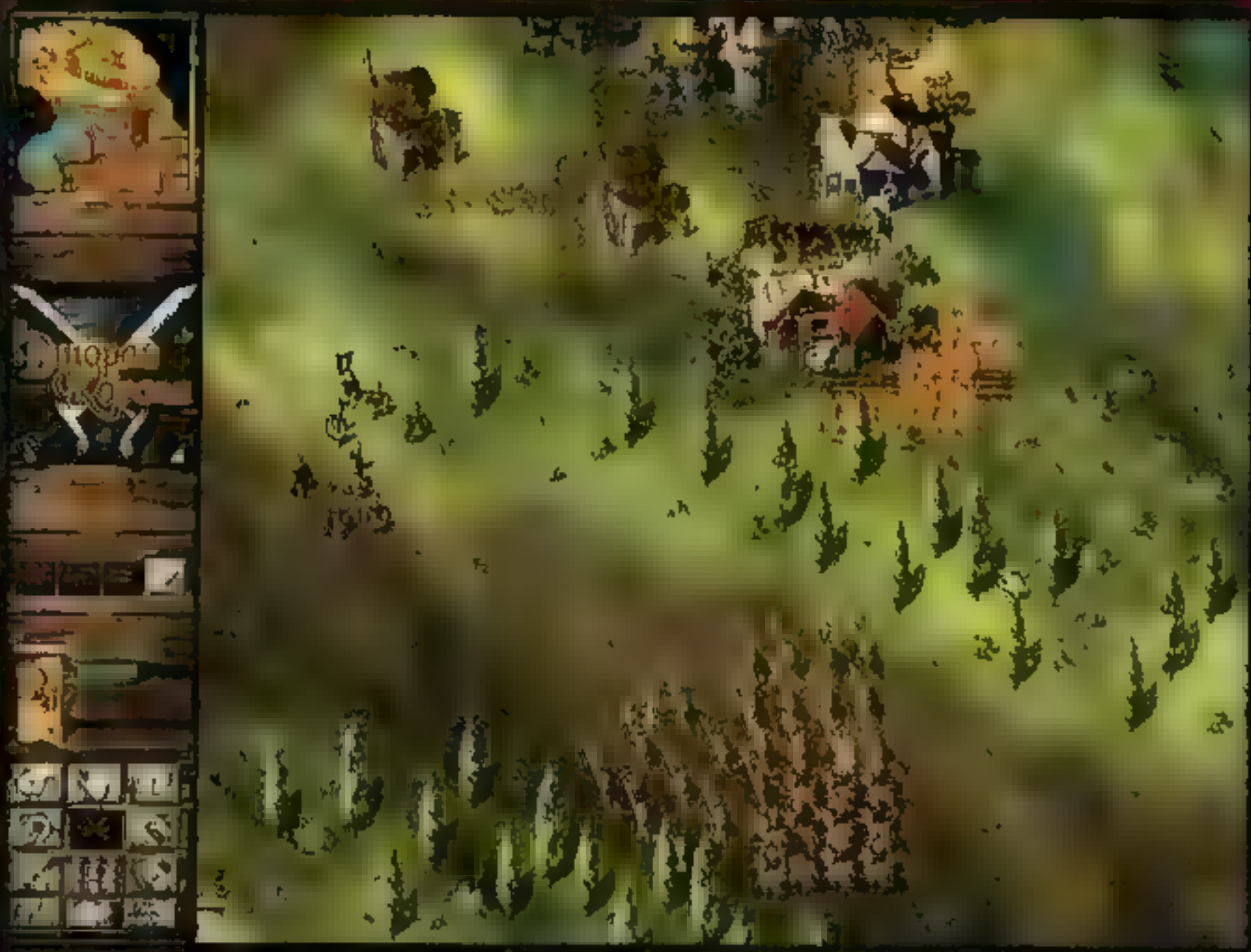
Тел.: (095)232-1730, 238-3922

E-mail: info@rinet.ru

Вторая Корона



DZUXXEX
ENTERTAINMENT AG



ИГРУШКИ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
технология творчества

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЕРИИ

Война и Мир



Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru

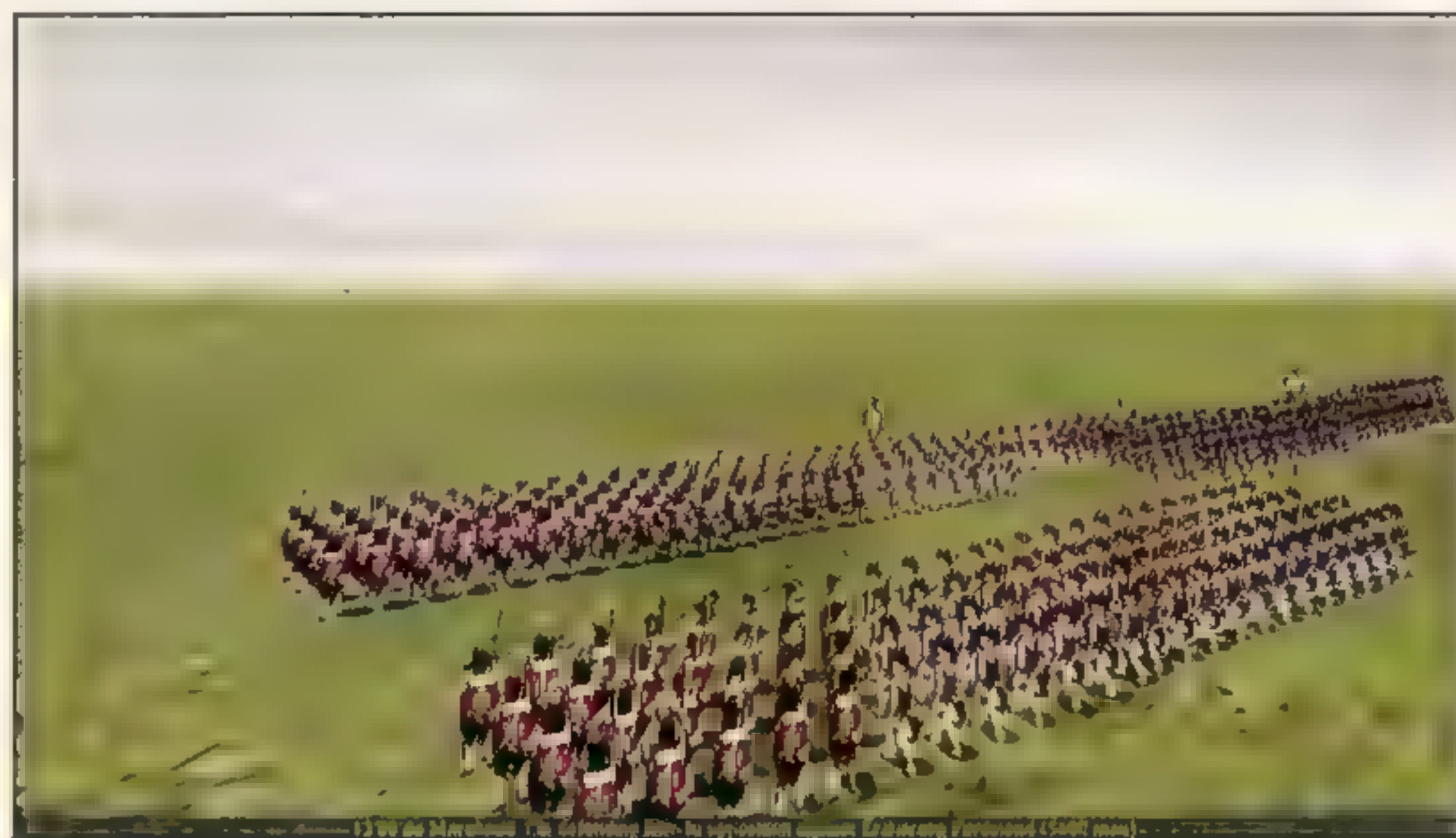
La grand Armee at Austerlitz

| | |
|-------------|---------------------------|
| Жанр | 3D wargame |
| Издатель | Matrix Games |
| Разработчик | Matrix Games |
| Дата выхода | Pentium II 300, 64 Mb RAM |

Рейтинг **5.2**

Знаете, как на флоте говорят о военных медиках? Во-первых, это не военный, а во-вторых, не медик. Точно так же можно сказать и о "Великой армии под Аустерлицем": во-первых, это не 3D, а во-вторых, не воргейм. Впрочем, лучше наоборот, во-первых, не воргейм, а во-вторых, не 3D. И что обидно, у Matrix Game могла бы получиться очень интересная игра, если бы они не увлеклись всеми этими новомодными реалтаймами и трехмерностями.

К потенциальным (но не реализованным) достоинствам игры, прежде всего, стоит отнести выбор сражения. Создавая игры по мотивам Наполеоновских войн, разработчики обычно выбирают Ватерлоо, Прейсиш-Эйлау, Бородино, наконец, но очень редко Аустерлиц (я припоминаю всего две игры про это сражение, и обе вышли достаточно давно). Между тем Аустерлиц интересен и соотношением сил сторон (73000 французов против 60000 русских



и 25000 австрийцев), и командующими (Наполеон против Кутузова). Так что можно считать эту битву своего рода генеральной репетицией Бородино (хотя она и происходила в 1805-м году). Кутузов, правда, проявил себя не лучшим образом (принято считать, что его сковывало присутствие в ставке русского и австрийского императоров), зато Наполеон продемонстрировал весь блеск своего полководческого таланта. Впрочем, в игре представлена не только финальная битва, но и большинство сражений кампании 1805-го года.

Еще одним достоинством (на этот раз реализованным) является влияние погоды на видимость и скорость отдачи приказов. Сражения в игре происходят с октября по ноябрь, так что погодные условия встречаются самые разные. Тут и туманы, и дожди, и снегопады — приходится учитывать все это в своих тактических построениях. Хотя можно погоду отключить и воевать исключительно под лучами неяркого осеннего солнца.

Однако достоинства игры этим и ограничиваются, а вот недостатков вагон и маленькая тележка. Тут и неудобная система отдачи приказов, построений и перестроений. И неадекватная система поражения личного состава и техники. И откровенная слабость AI. И многое, многое другое. Наконец, этот вид в 3D, на который разработчики наверняка потратили массу времени, между тем без него было бы значительно лучше.

Н

The Holy Sword: The Ring

| | |
|-------------|---------------------------------|
| Жанр | стратегия/RPG |
| Издатель | Crystal Interactive |
| Разработчик | Enginesoft Ent. |
| Дата выхода | Pentium 500, 64 Mb RAM, 3D акс. |

Рейтинг **2.1**

Эту игру занесло к нам в раздел только потому, что RPG-редактор увидел ее раньше меня. Через пять минут знакомства с Holy Sword он твердо заявил, что ЭТО никак не может претендовать на принадлежность к жанру RPG, и отфутболил игру мне. Через две минуты после инсталляции игры я столь же твердо заявил, что ЭТО стратегией быть никак не может. Но, увы, отфутболить игру мне было некуда, так что придется разбираться.



Сперва придем RPG-составляющую. Как сказала Алиса: "Книжка без картинок, ну или хотя бы без разговоров, книжка не интересная". Точно так же и приличная RPG без разговоров обойтись не может, однако во всем нужно соблюдать меру. Когда девять десятых игрового времени уходят на тупые диалоги (причем совершенно не интерактивные), это явный перебор. К тому же очень быстро понимаешь, что читать диалоги вовсе не обязательно, если в них и скрыта какая-то информация, то обойтись без нее вполне возможно.

Переходим к стратегической составляющей. Более дурацкой системы руководства юнитами во время сражений я не видел даже во времена, когда мышка считалась экзотическим девайсом. Я уж не говорю о том, что командовать юнитами можно строго по очереди (естественно, что очередность установлена не вами), но почему-то обязательно нужно сначала нажать кнопку "Move" или "Battle", а уж потом появляется возможность совершить указанное действие. После завершения передвижения вас обязательно спросят, действительно ли вы хотите передвинуть именно этот юнит и именно сюда. Наконец, после того как юнит совершит все возможные на данном ходу действия, вам нужно обязательно указать, куда лицом он должен стоять.

Как выглядят битвы, умолчу, на прилагаемом скриншоте это достаточно хорошо видно (жаль, что нельзя передать звук: все эти крики, охи и вздохи — это вообще нечто). Укажу только на весьма странное решение проблемы руководства вращающейся камеры. Она действительно вращается, но вращается не вами. Неизвестно кто решает за вас, с какой стороны смотреть на битву, слава Богу, хоть оставили возможность игроку решать, а стоит ли вообще на нее смотреть. Мое мнение — не стоит.

P.S. А может быть, The Holy Sword является представителем знаменитых приставочных стратегий? Тогда я спокоен за будущее PC стратегий и свой кусок хлеба.

Н

Demonworld II: Dark Armies

Владимир ВЕСЕЛОВ

| | |
|--------------------|------------------------|
| Жанр | RTS |
| Издатель | Egmont Interactive |
| Разработчик | Ikarion Software |
| Дата выхода | Pentium 233, 32 Mb RAM |
| Рейтинг 6.5 | |

Разработчик этой игры фирма Ikarion до сих пор выпускала преимущественно аркады и спортивные симуляторы. Но числится за ними и весьма любопытная экономическая стратегия Zeppelin (1996-й год, издатель MicroProse). Так что, запуская Demonworld, я испытывал некоторую надежду. Увы, напрасно.

Хотя вполне возможно, вины разработчиков в этом нет, они ведь были поставлены в весьма жесткие рамки. Дело в том, что Demonworld создан по одноименной настольной игре, а тут особо не разгуляешься.

От своего настольного прародителя игра унаследовала интересный сюжет (понятный, правда, только любителям оригинальной игры). Какие-то там силы зла нападают на силы добра. Силы добра, понятное дело, сопротивляются, сперва побеждают одни, потом другие, ну а игрок как-то во всем этом участвует.



Настольный вариант дал игре богатую систему юнитов, их апгрейда, роста мастерства и т.д. Так что любителям менеджмента армии тут есть чем заняться. Оттуда же пришла долгая и нудная расстановка своих войск перед началом миссии (правда, это нужно делать только в кампании, в одиночных сценариях войска сразу же расставлены в нужных местах).

Что касается непосредственно сражений, замечаний тут масса. Прежде всего, морально устаревший вид сверху. Вообще-то для руководства он удобнее привычного вида в три четверти (строения и деревья не заслоняют юниты), но глаз режет. Неудобна и система управления: почему-то после щелчка левой кнопкой мыши, указывающего войскам, куда идти и кого атаковать, войска эти тут же выходят из повиновения, так что для отдачи нового приказа их приходится выбирать опять.

Сражения мало выразительны, воины долго лупят друг друга мечами или обстреливают из луков, пока в одном из подразделений не останется всего один боец. После этого следует отступление. Огневой бой тоже представлен слабо, хотя разного рода пушек имеется немало.

Короче говоря, рекомендовать игру Настоящим Стратегам я никак не могу. Разве что для общего развития.

Н

Fortress Europe: The Liberation of France

Иван Жилин

| | |
|--------------------|------------------------|
| Жанр | Wargame/RTS |
| Издатель | Lamb Software |
| Разработчик | Lamb Software |
| Дата выхода | Pentium 166, 16 Mb RAM |
| Рейтинг 0.5 | |

Нет, все-таки на редкость неразборчивые люди — наши пираты. Прохожу наемни мимо ларька и что вижу: украли они, видите ли, Fortress Europe: The Liberation of France и продают наивному нашему геймеру. Собственно, писать об этом произведении игроискусства у меня не было и нет никакого желания, и только ответственность перед этим самым отечественным геймером вынуждает меня взяться за перо.

Значит, это как бы воргейм как бы посвященный как бы высадке в Нормандии сил союзников, то бишь операции “Овер-



лорд”. Учитывая затертость темы, мало что можно сказать в его (воргейма) пользу, кроме того, что он сделан на оперативном уровне, хотя, с другой стороны, после появления талонсофтовской TOAW делать игры такого уровня почти неприлично, во всяком случае, делать их некачественно.

Не в его пользу, так сказать, со стороны обвинения, говорить можно много и долго, хотя лучше бы выразить это простым и понятным словосочетанием “полное дерьмо!”. Причем полнее не бывает. Действие происходит в реальном времени, причем за каким-то дьяволом карта сделала в каком-то детском стиле, с нарисованными домиками, деревцами, дорожками и разнообразной фортификацией. По этой карте ползают юниты, ползают бессмысленно и беспощадно, изображая собою, судя по всему, батальоны. Юниты все в том же стиле “фюр идиотишен киндер” — солдатики (по четыре на батальон), танчики, пушечки, самолетики (в день высадки в небе просто рябит от авиации союзников). Управление заставляет хвататься за голову или за пистолет — что ближе окажется. Правда, есть нечто вроде “стратегического режима”, где приказы отдаются сразу дивизиям и толпы солдатиков двигаются сразу скопом к месту, указанному рукою верховного главнокомандования. Пользы, впрочем, от данного режима чуть — никаким образом играбельности он не способствует.

Собственно, это я все к тому, что играть в Fortress Europe не получится, даже если вдруг захочется, а кому может это захотеться я, право слово, и представить не могу. На это ж еще и смотреть без боли нельзя, ибо графически вся эта лабудень с претензией на наглядность находится на уровне десятилетней давности (жаль, не десятиметровой глубины). Так что, зачем наши пираты крали этот кусок сами-знаете-чего, да еще и переводили его, мне совершенно не понятно.

Н

От редактора раздела

Самое пикантное в этой истории то, что об этой игре мы уже писали в майском номере за прошлый год. Только тогда она называлась Normandia. И вот теперь пройдохистые испанцы норовят впарить доверчивым игрокам тот же товар, но в новой обертке. Заявляем твердо: No pasaran!

Зов дальних морей

| | |
|-----------------|---|
| Издатель | "1С" |
| Разработчик | Акелла |
| Жанр | Морской варгейм |
| Требуется | Pentium 200, 32 Mb RAM, 3D акс. |
| Рекомендуется | Pentium II 450, 128 Mb RAM |
| Сайт игры | http://www.akella.com/dev-privateer-ru.shtml |
| Наш сайт | http://www.gamenavigator.ru/games/game2409.html |
| Смотри на диске | скриншоты |

| | |
|--------------------|-------|
| Игровой интерес | ★★★★★ |
| Графика | ★★★★★ |
| Звук и музыка | ★★★★★ |
| Дизайн | ★★★★★ |
| Ценность для жанра | ★★★★★ |

| | |
|--------------------|-------------------|
| Рейтинг | 7.4 |
| Время освоения | от 10 до 30 минут |
| Сложность | средняя |
| Знание английского | не требуется |

Что-то в последнее время игры на морскую тематику сыплются, как из рога изобилия. Тут тебе и *Sea Wolf*, и *Silent Hunter II*, и *Destroyer Command*. Правда, эти игры по недоразумению попали в раздел симуляторов (а все, что происходит на море, — стратегия). Зато сейчас у нас пойдет речь об игре, в принадлежности которой к жанру стратегий сомнений ни у кого не возникает.

Так же, но лучше

Коротко охарактеризовать игру можно так — это продолжение "Века парусников 2". Улучшенное и дополненное, но продолжение. Тем, кто играл в "Век парусников", не понадобится много времени, чтобы въехать в "Рыцарей морей". Большинство изменений направлено на упрощение управления кораблями и эскадрами. Довольно сложный экран руководства командой заменен набором из четырех иконок, вызываемым правым кликом мышки на корпусе корабля. Как оказалось, даже продвинутые игроки использовали сложный интерфейс сравнительно редко — некогда в пылу сражения заниматься скрупулезным распределением экипажа по работам.

Чтобы послать корабль в какую-то точку карты, достаточно всего одного щелчка мышкой. Что мне особенно понравилось — корабль отправляется в указанную точку не по прямой, а при необходимости лавирует в соответствии с направлением ветра. Проще стало и командовать эскадрами и флотами.

Того же, но больше

В игре три кампании. Я успел посмотреть только одну под названием "Северная Звезда". Некий капитан отправился в северные моря на поиски таинственного острова и затерялся в морских просторах. Снаряжается спасательная экспедиция, которой вам и предложено руководить. Желательно не только найти пропавшего капитана, но и разобраться с таинственным островом, на котором, по слухам, находится капище языческого бога. Как видите, сюжет кампании ближе к RPG или адвенчуре, чем к стратегии. Но не волнуйтесь, действовать придется именно стратегическим образом.

Вы добираетесь до очередной точки своего маршрута, там вас встречают враги, вы вступаете в бой, побеждаете их, в ре-

зультате получаете какие-то сведения и отправляетесь дальше. Естественно, в этих битвах вы зарабатываете деньги, захватываете корабли, так что постепенно ваш флот растет, матросы из зеленых са-лаг превращаются в морских волков, ну а корабли время от времени апгрейдятся.

Улавливаете, в чем тут фишка? В прошлой игре кампании были связаны с какой-то реальной войной (ну, кроме разве пиратской), так что, чем кончится дело, было более-менее понятно. Теперь же игрок держится в неведении до самого заключительного брифинга. Между прочим, вторая кампания называется "Золото Дрейка", что тоже обещает массу любопытных приключений.

На воде, под водой и над водой

Появилось в игре и четыре совершенно новых юнита — паролод, подводная лодка, брандер и воздушный шар. Как вы понимаете, прежде всего я обратил внимание на ПЛ. За образец взята "Черепаха" Дэвида Бушнелла. С одной стороны, это правильно: это была первая подводная лодка, принявшая участие в военных действиях (хотя и безуспешно). Но, с другой стороны, на рубеже XVIII и XIX веков появился гораздо более совершенный "потаенный челн" — "Наутилус" Фултона. Воевать он не воевал, но на испытаниях успешно подорвал корабль-мишень. "Наутилус" имел более совершенный винт, педальный привод вместо ручного, а для надводного хода был снабжен парусом оригинальной конструкции. Так что командовать им было бы гораздо интереснее, чем "Черепахой", которая двигается настолько медленно, что любой противник от нее легко уходит.

С паролодом все ясно (за основу взята знаменитая "Саванна", ставшая первым паролодом, пересекшим Атлантику): ходит он медленно, но абсолютно не зависит от ветра. Впрочем, парусная оснастка на "Саванне" сохранена полностью.

А вот воздушный шар летает исключительно по ветру или под небольшим углом к нему. Так что, хотя его бомбы и причиняют большие повреждения кораблям, попасть по неприятелю можно только случайно.

А использовать брандеры (это такой корабль-мина) достаточно просто, и эффективность их очень велика.

Что еще?

Большие изменения произошли и в мультиплеерной части игры. Например, введены нейтральные корабли, которые можно захватывать и тут же использовать в составе своего флота. Улучшен баланс, играть стало проще, но интереснее. Главным образом для мультиплеера предназначены и четыре перечисленные выше юнита.

Снабжена игра довольно удобным редактором миссий (я думаю, фанаты "Века парусников" давно о нем мечтали). А вот редактор кампаний так и не появился, причем, я думаю, это огорчит немногих.



Рыцари Морей

**НОВАЯ МОРСКАЯ СТРАТЕГИЯ
ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ «КОРСАРОВ» И «ВЕКА ПАРУСНИКОВ II»**



Патриарх развлекается

| | |
|-----------------|---|
| Издатель | Electronic Arts |
| Разработчик | Firaxis Games, MAXIS |
| Жанр | Менеджер/конструктор/The Sims |
| Требуется | Pentium II 300, 64 Mb RAM |
| Рекомендуется | Pentium III 500, 128 Mb RAM |
| Сайт игры | http://simgolf.ea.com/ |
| Наш сайт | http://www.gamenavigator.ru/games/game2224.html |
| Смотри на диске | видео, обои, скриншоты, концепт-арт |

Игровой интерес

Графика

Звук и музыка

Дизайн

Ценность для жанра

Рейтинг 7.4

Время освоения: от 10 до 30 минут
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

Озадачил меня Патриарх своим "СимГольфом". Признаюсь честно, если бы не святое имя, стоящее в заголовке игры, попала бы она после первого же взгляда в лапы следователей "Особого отдела". А тут пришлось разбираться самому: не верилось как-то, что Сид Мейер мог принять участие в создании чего-то не шедеврального. И правильно не верилось.

Что мы имеем

Начнем с жанровой принадлежности. С одной стороны, Sid Meier's SimGolf - менеджер руководителя гольф-клуба. Как и положено в солидных менеджерах, имеется множество табличек, финансовых отчетов и другой полезной информации. Заработав определенную сумму денег, можно построить отель, ресторан, гараж, которые тут же начнут приносить дополнительный доход. Наконец, достигнув финансового процветания, можно приступить к расширению своего бизнеса, прикупить еще клуб-другой. Но вот ведь какая штука - деньги в "СимГольфе" зарабатывать не просто, а очень просто. Создали парочку примитивнейших лунок, народ потянулся на зеленое поле - денежки и закапали. Ну а когда лунок станет девять-двенадцать да еще автомат для мойки мячей заработает, деньги забьют фонтаном. Так что ветеранам менеджмента, руководившим в свое время крупными финансовыми империями, играть в "СимГольф" будет не шибко интересно. Даже на самом высшем уровне сложности профессионалу выйти на самоокупаемость и стабильный доход не сложно. Ну а для начинающих есть режим "песочницы" (Sandbox mode), в котором деньги вообще не играют никакой роли (собственно говоря, их там и нет).

Можно рассматривать игру как конструктор. Ведь создать хорошее поле для гольфа отнюдь не просто. На ограниченном пространстве нужно разместить от 9-ти до 18-ти лунок, причем конец одной должен лежать неподалеку от начала следующей. Естественно, маршруты лунок пересекаться не должны (чтобы игроки не лупили мячами друг по другу). Легкие и сложные лунки нужно чередовать, причем легкие не должны быть

слишком легкими, а сложные - чересчур сложными. Да еще и каждую лунку виртуоз должен иметь возможность пройти с одного удара, ну а рядовой игрок с трех-четырех. Кроме всего прочего, нужно предоставить возможность игрокам, разыгрывающим партию, отдохнуть на скамеечке, полюбоваться красивыми видами, расслабиться, созерцая какую-

маршрут, по которому будут двигаться игроки; если он почему-либо вас не устраивает, можно убрать какие-то препятствия, построить новые, понизить или повысить уровень местности. Все это делается с легкостью, одним-двумя щелчками мыши. Размещение дополнительных объектов тоже не представляет трудностей - все наглядно, изящно, просто. Так что после пяти минут работы можно приглашать в клуб первых игроков.

Пришли игроки

Обратили внимание, что Sim в названии игры написано как-то очень знакомо? Все правильно, это намек. Намек на то, что игра может быть мила сердцу маститых симсоводов. Недаром MAXIS числится среди разработчиков, а интерфейс игры во многом повторяет столь любимый массами интерфейс The Sims. Надо сказать, купившиеся на этот нехитрый маркетинговый прием не будут разочарованы: в игре действительно есть элементы The Sims и они во многом определяют лицо игры.

Создали парочку примитивнейших лунок, народ потянулся на зеленое поле - денежки и закапали, ну а когда лунок станет девять-двенадцать да еще автомат для мойки мячей заработает, деньги забьют фонтаном.

нибудь статую или живописные развалины. Как видите, требований к хорошему полю масса (я еще и не все перечислил), и иногда они кажутся взаимоисключающими. Тем не менее, в "СимГольфе" проектирование поля становится не тяжким трудом, а приятным развлечением.

Для того чтобы лунка начала функционировать, достаточно обозначить ее начало и конец. Тут же вам покажут

Посещающие ваш клуб игроки не какие-то абстрактные фигуры, а вполне конкретные симсы. Каждый имеет набор характеристик, зачатки характера, предпочтения и антипатии. В процессе игры симсы получают положительные и отрицательные эмоции, которые не стесняются тут же выражать вслух (в моем гольф клубе чаще всего слышалось что-то типа: "И какой кретин проек-

Обратите внимание на дирижабль. Поскольку не понятно, что он тут делает, это явно намек. Только вот на что?



тировал эту чертову лунку!"». Кроме игры, происходит и нормальное симсовое общение, порой заканчивающееся романтическими отношениями (правда, за рамками игры). Некоторые игроки, посетив клуб, больше в него не вернутся, другие придут опять и опять, ну а третьи и вовсе станут зарегистрированными членами клуба.

Что интересно, посетители отличаются друг от друга не только характеристиками и характером, но и, так сказать, социальным положением. И если вам удастся заманить в члены клуба какого-нибудь миллиардера, то на клуб может пролиться золотой дождь подарков и пожертвований. Ну а правительственные чиновник, став вашим постоянным посетителем, вполне может посодействовать приобретению дополнительной территории по льготным ценам. Словом, все как в жизни.

Есть у вас и подопечный, собственный симс, так сказать. Это то ли хозяин клуба, то ли наемный работник, призванный тестировать создаваемые лунки, следить за порядком, общаться с посетителями, пытаясь создать им хорошее настроение. Кому-то предложит выпить рюмочку после игры, кого-то пригласит на тренировочную партию, ну а кого-то раскачает сыграть на деньги. Если все идет нормально, ваш подопечный повышает свои характеристики, что немало важно, поскольку он может принимать участие в турнирах, устраиваемых в вашем или каком-то другом клубе.

Короче говоря, игру вполне можно было бы назвать The Sims: Golf и выпустить как очередное продолжение затянувшейся серии. Однако Сид Мейер в таком варианте вряд ли освятил ее своим именем. А так все в порядке, и святое имя имеется, и намек на The Sims достаточно толстый.

Шутка Мастера?

Так что же все-таки получилось у нашего обожаемого дедушки Сиды? Прimitивный менеджер, приличный



По каждому посетителю можно получить исчерпывающую информацию

конструктор или очередная примочка к The Sims? Ни то, ни другое и ни третье. Получилась у него весьма любопытная игра, многогранная и многослойная. Какая бы из составляющих ни привлекла вас первоначально: менеджмент, конструирование или симсоводство - в конце концов вы обратите внимание и на ос-

развлечение для недалеких игроков, а серьезный симулятор нашей (вернее, не нашей) непростой жизни.

Цели, которые может поставить перед собой игрок, усевшись за "Сим-Гольф", тоже разные. Кто-то сосредоточится исключительно на дизайне полей (а как пособие для начинающих гольфо-

Есть у вас и подопечный, собственный симс, так сказать. Это то ли хозяин клуба, то ли наемный работник, призванный тестировать создаваемые лунки, следить за порядком, общаться с посетителями, пытаясь создать им хорошее настроение

строителей игра очень даже ничего, там даже приводятся высказывания и советы ведущих специалистов настоящего и прошлого). Для таких предусмотрены периодически проходящие конкурсы на звание "Лучшее поле с 9-ю (или с 18-ю) лунками", занять первое место в которых не так уж и просто. Существует и конкурс среди игроков на лучшую площадку (правда, нашим соотечественникам принять в нем участие весьма непросто).

Если же вы захотите сосредоточиться исключительно на менеджменте и зарабатывании денег, тоже препятствий нет. Конечно, как менеджер игра уступает признанным китам жанра (один из которых разобран в этом номере), но не все в нем так уж совсем просто, есть отдельные любопытные моменты. Да и сама цель - сосредоточить под своим руководством всю индустрию гольфа - выглядит заманчиво.

Наконец фанаты The Sims смогут сосредоточиться на том, чтобы все кругом были счастливы и ни у кого не было плохого настроения. А разве не этим они занимаются постоянно в своей любимой игре?

Вот и получается, что наш глубоко почитаемый Сид Мейер как всегда превзошел всех: смог совместить несовместимое и показал, как же нужно делать игры "для всех".

Сводная таблица всех лунок. Одного взгляда достаточно, чтобы понять, где и что не в порядке

| COURSE REPORT | | | | | | | | | | | |
|---------------|-------|-----|-------|-------|-----|------|------|------|-----------|---------|---------|
| | Yds | Par | Avg | Time | Fun | +Len | +Acc | +Img | Type | Avg.Fee | Revenue |
| Hole 1 | 145 | 3 | 2.90 | 9m | 76% | 0.34 | 0.43 | 0.15 | Challenge | 647 | 13,600 |
| Hole 2 | 192 | 3 | 3.52 | 18m | 26% | 0.70 | 0.32 | 0.52 | Heroic | 782 | 13,300 |
| Hole 3 | 181 | 3 | 3.88 | 19m | 9% | 0.02 | 0.07 | 0.35 | Breather | 747 | 12,700 |
| Hole 4 | 231 | 3 | 3.60 | 13m | 11% | 0.31 | 0.09 | 0.01 | Freeway | 480 | 4,800 |
| Hole 5 | 195 | 3 | 4.85 | 8m | 34% | 0.22 | 0.22 | 0.60 | Creative | 471 | 3,300 |
| Hole 6 | 134 | 3 | 2.75 | 9m | 27% | 0.00 | 0.11 | 0.10 | Breather | 550 | 2,200 |
| Hole 7 | 201 | 3 | 3.00 | 14m | 18% | 0.00 | 0.00 | 0.00 | Breather | 625 | 2,500 |
| Hole 8 | 103 | 3 | 2.50 | 9m | 11% | 0.00 | 0.12 | 0.00 | Breather | 850 | 1,700 |
| Hole 9 | 276 | 4 | 0.00 | 0m | 28% | 0.00 | 0.00 | 0.00 | Breather | 0 | 0 |
| Hole 10 | 180 | 3 | 0.00 | 0m | 0% | 0.00 | 0.00 | 0.00 | Breather | 0 | 0 |
| Hole 11 | 281 | 4 | 0.00 | 0m | 1% | 0.00 | 0.00 | 0.00 | Breather | 0 | 0 |
| Hole 12 | 158 | 3 | 0.00 | 0m | 0% | 0.00 | 0.00 | 0.00 | Breather | 0 | 0 |
| Total: | 2,247 | 38 | 27.00 | 1h 0m | 2% | 0.13 | 0.08 | 0.06 | | 8429 | 854,100 |

Что скрывается за маской

Судя по письмам читателей, термин “синдром завышенных ожиданий” прочно вошел в нашу жизнь, завоевав популярность в широких кругах гей-мерского населения. В том, что такая болезнь действительно существует, никто и не сомневается, и я, обдумывая план предстоящей статьи, нередко задавался вопросом: не одолел ли и меня на этот раз коварный недуг? Ведь я так сильно жаждал заполучить в руки возжеленный диск с Rock Manager, так сильно ожидал релиза, столь много надежд возлагал на него... Может, мои глаза застилает мутная пелена разочарования и эстетства, а на самом деле игрушка хорошая и достойная?

Постоянно, постоянно возникает желание сравнить Rock Manager с Rockstar, причем не в пользу первого. Желание совершенно неудержимое. Что такое Rockstar? О, это мечта! Это тоже менеджер музыкального мира, только совершенно текстовый, без единой картинки (правда, его оригинал для



“Спектрума”, Rockstar Ate My Hampter, говорят, обладал забавной графикой, что я, увы, проверить не смог - не разобрался с эмулятором). На данный момент я подавляю в себе желание рассказать об этой замечательной игре (кстати, на сайтах с abandonware ее можно очень даже легко найти и скачать) и перейду к философским размышлениям.

Выбор инструментов в Rock Manager ограничен гитарой, бас-гитарой, клавишами и ударными. Ну и вокал. Не густо.

Кто составляет аудиторию игр жанра “экономическая стратегия” или, как лично мне больше нравится, “менеджер”? Во-первых, безусловно, фанаты жанра менеджера как такового и, во-вторых, люди, интересующиеся тем родом деятельности, который в данном менеджере обыгрывается.

Проблема Rock Manager состоит в том, что он будет не интересен первым и вряд ли понравится вторым. Какие-то игровые проблемы там совершенно несерьезны, а имитация музыкального бизнеса... Нет, разработчики с самого начала говорили, что не стоит ждать от них попытки всерьез заняться шоу-бизом, но проблема в том, что их “невсерьез” получилось совсем игрушечным. Уж на что Rockstar был в большей степени стебом, чем игрой всерьез, но и он куда как более адекватно отражал реалии поп-рок-индустрии.

Как водится, я не могу просто так что-то сказать и не привести никаких

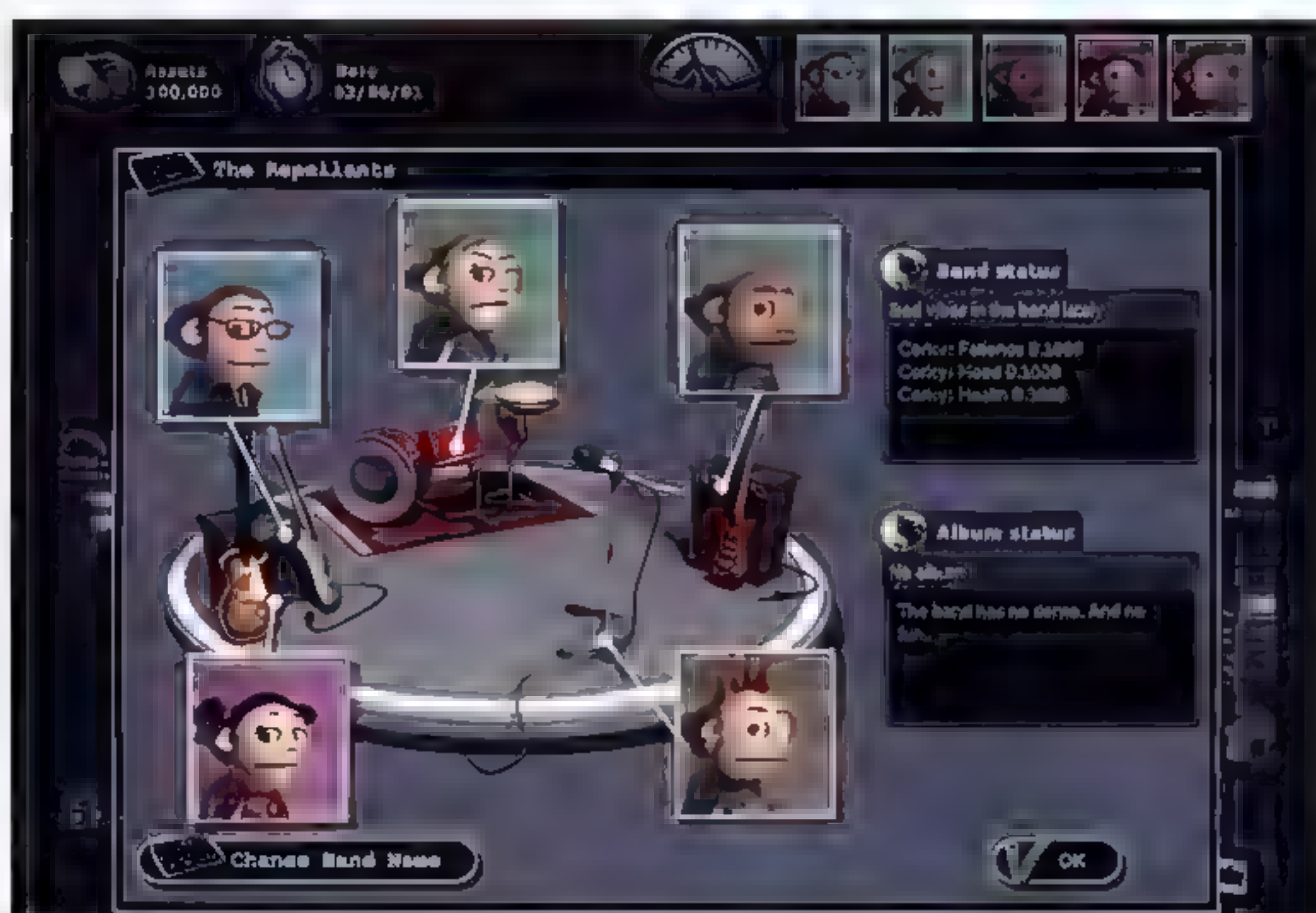
веских аргументов. Кто верит мне на слово, может уже на этом этапе переходить к чтению следующей статьи, а вот кто не верит - прошу за мной!

The rich control the government, the media, the law

Итак, предположим, что вы любите музыку не меньше, чем я, а то и больше. Предположим, что вы самозабвенно слушаете какую-нибудь попсу типа “Бомжови”, а может, даже высокое искусство, творимое не ради денег, а из потребности создавать что-то новое, скажем, Henry Cow или там Universe Zero, а то и Kronos Quartet. Неважно, в любом случае вы почти наверняка захотите попробовать свои силы в придуманном шоу-бизнесе.

К сожалению, отсутствует возможность игры с точки зрения музыканта. Вы можете проявить себя исключительно в роли менеджера, причем не просто маститого управленца типа Джерри Брона, Мартина Бирча или Питера Гранта. Нет, вы играете за человека, который вчера, возможно, продюсировал чисто танцевальную Aqua, а завтра возьмется за Metallica. Это, может, и верно, тем более, что разницы между современной метелицей и аквой - кот наплакал, но, тем не менее, грустно.

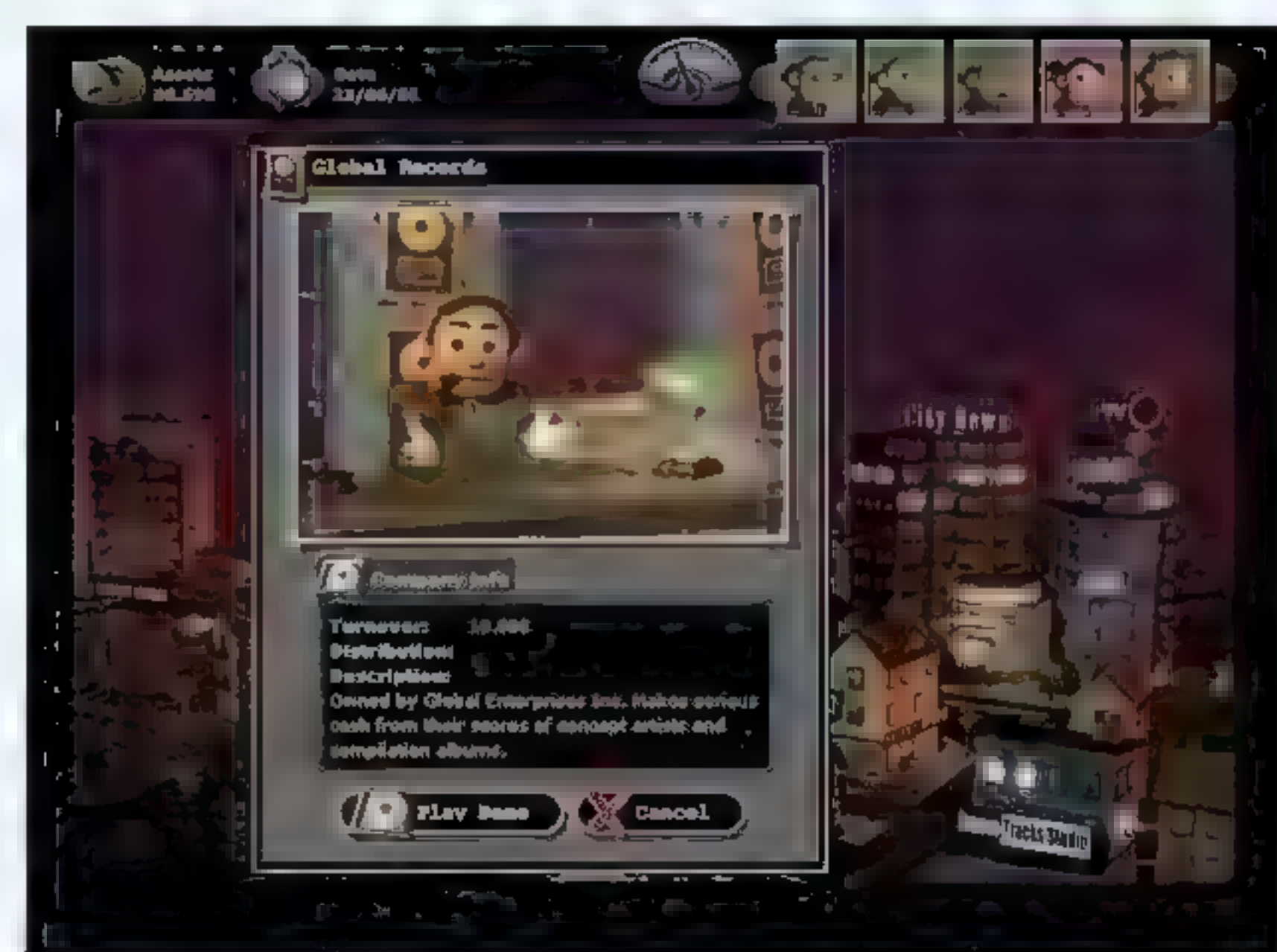
Едем дальше, по реалиям музыкального бизнеса. Несколько разочаровывает отстраненность мира игры от существующего в действительности. Место действия - выдуманный Rock City, расположенный, судя по всему, где-то в Гренландии, с вымышленными компаниями, магазинами, радиостанци-



“Рассаживаем” группу по инструментам,
девушку – на барабаны...

Другие игры на музыкальную тематику

- Rockstar (Wizard Games, 1989)
- Create a pop sensation / Wanna be a popstar? (Wizard Games, 1996)
- Chartbuster (New Generation Software / Blackstar Interactive, 1998)
- Ha PlayStation: Popstar Maker (Teque Software / Eidos, 2001)



Manager не пишутся участниками группы, а покупаются в специальных агентствах. Купив одну песню и записав ее (об этом ниже), вы можете считать, что записали альбом. Более того, второй вам записать практически не удастся на протяжении всей миссии (о миссиях – тоже ниже).

В принципе, дальше все шаги расписаны довольно правильно. Сначала – поход в записывающую компанию с демо-записью, причем компания может вас отвергнуть: кому-то нужен просто рок, кому-то панк и металл, зубры индустрии предпочитают обычный навязчивый поп. Далее – подписание контракта, оформление обложки альбома, раскрутка его в точках продажи и с помощью средств массовой информации, концерты и снятие пенек. Все вроде бы верно, но... Но все такое игрушечное и карикатурно-комиксовое... Ощущения, что ты действительно занимаешься продюсированием группы, нет, а для меломана это основной фактор привлекательности игры.

Ведь что раздражает: вроде предусмотрено все, что нужно... Но пользоваться этим приходится практически исключительно по настоянию сценария миссии. Да, есть возможность отправиться в мировое турне. Необходимо это будет только один раз, только в одной миссии и только по той причине, что мировой тур является условием победы. Да, там есть возможность оформить обложку альбома на свой вкус, но что толку, если вам прямолинейно заявляют: чем дороже выйдет, тем лучше получится? С видеоклипами та же история, хотя тут хоть сценарии забавны и веселы.

Единственное светлое пятно – это “встроенная игра” с записью песни. Дело в том, что каждый трек, который можно приобрести, записывается в обстановке, максимально приближенной к боевой: на многоканальной студии, с возможностью играть со спецэффектами, выбором партии каждого инструмента и прочими приятными фишками. Остается, правда, непонятным, как оце-

нивается результат, а на слух единственным критерием является потрясывание, возникающее от перебора с эффектами. Но, тем не менее, возможность почувствовать себя настоящим звукорежиссером – это уже что-то, а заорленные сэмплы очень похожи на настоящие песни и записаны, кстати, профессионально и интересно.

My mission saved the world

Претензией, которую равно предъявят и любители менеджеров, и меломаны, является расколотовость Rock Manager на миссии. Причем для первых это не является преступлением само по себе, и проблема только в исключительной простоте заданий. Для вторых же это ломает все. Нет возможности взять молодую, никому не известную группу и проложить грудью вокалистки дорогу к мировому успеху (в том числе и потому, что “мировой успех” – концепция, в Rock Manager непредусмотренная).

Миссионный (отнюдь не миссионерский!) характер игры накладывает и массу ограничений на геймплей. В игре шесть концертных площадок, но их использование очень четко зависит от миссии и выбора стиля группы (вообще, включение стилистических предпочтений музыкантов было хорошей идеей, только подкачала реализация да заранее навязываемый конкретным заданием жанр будущей группы). Все музыканты – заранее придуманные и неизменяемые персонажи, привязанные к определенной миссии. Очень часто группу заранее снабжают полуфабрикатом песни (которую остается лишь записать), нередко толкают на четко просчитанные сюжетом ходы. Прямо какая-то консольная RPG, в которой тебя аккуратно ведут за ручку по узкой тропинке, причем каждый сход с нее карается немедленным расстрелом и объяснением, почему так делать нельзя и как нужно поступать в таких случаях в дальнейшем.

Нет, иногда задания и фигурирующие в них персонажи бывают забавны. Например, очень колоритны и веселы

Между прочим...

Мартин Бирч – известный звукорежиссер и продюсер, работавший с большинством ведущих хард-роковых и металлических команд, включая Deep Purple, Black Sabbath и Rainbow.

Джерри Брон – менеджер Uriah Heep в их лучшие годы.

Питер Грант – менеджер Led Zeppelin.

Queensryche – родоначальники жанра progressive metal, сравнимы по эмоциональности с Marillion. Лучший диск – концептуальный Operation: Mindcrime (1988), <http://www.allmusic.com/cg/amg.dll?p=amg&sql=Admdyyl4jxpsb>



братья Голландер: пародия на Галлахеров – пьяниц, драчунов и Настоящих Моральных Уродов Британской Империи из Oasis. Очень любопытна миссия под кодовым наименованием “Алсу”, в которой нужно “вывести в люди” дочку местного мафиози Сергея Спектора. Забавной и правдивой карикатурой на hair-metal группы 80-х вообще и Van Halen в частности выступает Firewolf.

Точку же в диагнозе выставляет чрезмерная простота. Каких-либо финансовых трудностей в игре быть просто не может, все проблемы обычно порождены сценарием (например, искусственной невозможностью заменить одного из музыкантов, который из-за наркотиков срывает концерты и портит весь праздник). Но и с такого рода неприятностями обычно трудностей не возникает.

По традиции упомяну под занавес о технической реализации этой вот игры. Происходит все это на фоне вполне приятной графики с отличной, как и следовало ожидать, озвучкой. Что подвело – это интерфейс, довольно традиционный, но с кучкой мелких недочетов. Все, расчет окончен.

Благодарности: группе Queensryche за заголовки.



Устраиваем моим дебоширам мировое турне



Гостья из прошлого

| | |
|-----------------|---|
| Издатель | Matrix Games http://www.matrixgames.com/ |
| Разработчик | Ape Zone http://www.apezone.com/ |
| Жанр | Space Strategy (4X) |
| Требуется | Pentium 200, 32 MB RAM |
| Рекомендуется | Pentium-II 300, 64 MB RAM |
| Сайт игры | http://www.matrixgames.com/games/starshipsunlimited2/features.asp |
| Наш сайт | http://www.gamenavigator.ru/games/game2385.html |
| Смотри на диске | скриншоты |

Игровой интерес

Графика

Звук и музыка

Дизайн

Ценность для жанра

Рейтинг 7.2

Время освоения: от 1 часа
Сложность: высокая
Знание английского: необходимо

Эта игра – словно замурованная в постамент местной достопримечательности свинцовая капсула с посланием комсомольцев середины прошлого века своим счастливым и живущим при коммунизме потомкам. На мемориальной доске высечен наказ “вскрыть через пятьдесят лет”, и хоть золоченые буквы со временем стали неотличимы от мрамора, а сбоку кто-то еще лет двадцать назад нацарапал неприличное слово, проходящие мимо современники испытывают благоговейный трепет, каждой клеточкой ощущая связь времен. Приходит срок, “почтовый ящик” вскрывается, и письмо, наконец, находит адресатов. Многие в нем непонятно и странно, что-то выглядит забавным, что-то умиляет, но не уважать поступок предков нельзя.

Вот и игре Starships Unlimited: Divided Galaxies (в дальнейшем – SUDG), относящейся к благородному и в наше время экстремально редкому жанру “глобальных космических стратегий” (на Западе называемому “XXXX”, или “4X”), стоило появиться несколькими годами ранее. В наше время победившей трехмерности и минимальных инсталляций на гигабайт, игру с “никакой” графикой могут и не понять. Получив по голове вступительным роликом, по художественности конкурирующим с интерактивными примерами из DirectX SDK, безуспешно поискав тарелку с манной кашей “туториала для самых маленьких” и офигев от количества ежесекундно вываливающейся на них текстовой инфор-

мации, оскорбленные потенциальные клиенты вернутся к отложенной партии в Counter-Strike. Оно и к лучшему. С теми же, кто остался, мы поговорим о серьезных вещах.

eXplore – “исследовать, разведывать”

В начале игры без вариантов начинается бешеная гонка. Разведчики блохами скачут между звезд в стремлении захватить побольше неосвоенного космоса по принципу “кто первый встал, того и тапки”. Нужно лишь очистить обнаруженную звездную систему от раскиданных по планетам артефактов, следов чуждой всем древней цивилизации. Чуждая-то она чуждая, а вот забытые ею вещи очень даже полезные – повышают характеристики кораблей и колоний на планетах, ускоряют ход исследований и дают другие приятные бонусы. Однако просто взять то, что плохо лежит, не получится, извольте выполнить квест (чаще всего заключающийся в уничтожении болтающихся на орбите защитников, но есть и варианты). Особенно приятны

Wisdom-артефакты, без которых невозможен переход в следующую технологическую эру. Эпох, как повелось, четыре: Nuclear, Fusion, Antimatter и Singularity. Плавное продвижение по богатому дереву технологий надолго займет рекрутированных вами ученых, заставляя вас мучительно колебаться при выборе направления дальнейшего исследования. После Civilization III сильно не хватает наглядности, однако здесь вам не тут, красивые картинки не завезли. Приходится думать – одних только военных ветвей восемь штук, причем, избрав путь, лучше по нему и идти: продвижение по соседней ветви резко дорожает. Впрочем, сделав акцент на энергетическом оружии, тосковать по недоступным ракетным технологиям вовсе не обязательно – к вашим услугам добрые и не очень соседи.

eXploit – “эксплуатировать, использовать, разрабатывать”

Камерный, вообще говоря, проект (корабли тут считают штуками, людей – десятками, а условные денежки – хорошо, если сотнями) приобретает размах, как только дело касается размеров игровой площадки. На действительно большой карте не подозревать о существовании братьев по разуму можно очень долго. Но, единожды наткнувшись на зеленых (синих, красных) уродцев и произведя ознакомительный выстрел в уродливую зеленую (синюю, красную) голову, не стоит отбрасывать дипломатические возможности. Миритесь, заключая пакты и вступая в альянсы. Садитесь на шею. Обменивайтесь технологиями. Дарите и принимайте зависящие только от степени щедрости и силы флота сторон презенты, от денежных сумм до звездных систем. Развивайте контрразведку или шлите в стан соседа шпионов, до момента

Экран настроек новой игры способен надолго загнать вас в ступор, не поможет даже неизъяснимое очарование представителя расы Malchicks (никаких опечаток – натурально, мальчики)



Home, Sweet Home!





Скромных размеров звездное скопление, поделенное между несколькими разноцветными народами

поймки и прилюдной декапитации творящих чудеса в области несанкционированного доступа к достижениям научной мысли и народного хозяйства врага. Как вариант, соседей можно просто не замечать, благо, внутренних дел хватает. Экономика ждать не будет, стоит зазеваться – уйдет в минуса, и ходи потом по Вселенной с протянутой конечностью, наскребая на новый Cruiser. Мотаются по освоенным системам грузовые корабли, исправно принося доход, пыhtят фабрики, шлют посылки удаленные колонии. Жизнь кипит.

eXpand – “расширять, развивать”

К слову, постройка колоний во вновь открытых звездных системах (занятие, являющееся основным в любой 4X-стратегии), в SUDG не очень-то выгодно. Поддержание поселения у черта на рогах долгое время влетает в ощутимую копеечку. Восемь принимающих участие в нашем концерте рас случайным образом равномерно поделены между двумя мировоззрениями, Big Endian и Little Endian. Суть в том, что со “своими” мира, дружбы и обмена поздравительными открытками по праздникам достичь куда легче. Показатель доверия неуклонно ползет к 100% – самое время нашему до-

Встреча старых друзей на орбите чего-то, напоминающего Сатурн, не обойдется без нескольких ракетных залпов и фехтования на дальноточных лазерах



бромю приятелю узнать секрет федерации. Экая незадача, оказывается, при объединении мы получаем полный контроль над всем, чем он владел (планеты, космические корабли, технологии и охлажденное пиво вместе с холодильником). Нужно достойно распорядиться наследством. Таким образом, к концу игры так или иначе (никто не отменял и банальный захват соседских территорий) образуется двухполюсный мир, а в живых должен остаться по определению один. Сюжетом и не пахнет, победа достанется тому, кто последний попытается на могилке противника.

eXterminate – “искоренять, истреблять”

Самый вкусный элемент игры – это ее главные герои, космические корабли. Они не только разнообразны, но и полностью кастомизируемы, в определенное количество слотов впикиваются силовые установки, движки, генераторы защитных полей и всевозможное оружие. Приходится серьезно поломать голову над балансом и варьировать варианты экипировки кораблей в зависимости от задачи. Они набирают опыт в сражениях, и это реально отражается на их поведении. Накапливаются так называемые additional combat moves, и вот уже облетевший всю галактику скаут-ветеран до смерти заматывает стрейфами, хитрыми разворотами, виражами, ужимками и прыжками свежеепеченный корвет, умеющий только ерзать вперед-назад да медленно ворочаться на месте. Они выполняют самый широкий спектр заданий, занимаются разведкой, колонизацией, транспортировкой артефактов, высадкой десантов, грабительскими рейдами и партизанскими вылазками. Умные капитаны, стоит дать им волю, будут автоматически, по мере возможности, апгрейдить имеющееся на борту оборудование, чиниться и затариваться боеприпа-

Между прочим

Starships Unlimited замечательно еще и тем, что создал ее, по существу, один человек, программист Эндрю Эванчина (Andrew P. Ewanchyna). Собственно, название компании Are Zone происходит от его инициалов. Запомните это имя, вступающее в один ряд с именами Дерека Смита (Derek “Battlecruiser” Smart) и Томаса Бискапа (Thomas “ADoM” Biskup). Данный факт объясняет многое – и то, что появившаяся еще в начале 2001 года игра распространялась как shareware, и скромное внешнее оформление новой версии даже с учетом немалых вливаний издателя, и безграничную любовь создателя к своему детищу, проглядывающую в огромном количестве возможностей и нюансов, заботливо встроивших в проект.



Союзник – на лицо ужасный, но внутри определенно добрый – технологию предлагает

сами на базах, а также восполнять потери в команде, пролетая мимо дружественных планет. Бой они также вполне способны вести “на автомате”, брать бразды правления в свои руки приходится лишь в самых важных ситуациях.

eXplain – “объяснять”

Вообще, уровень автоматизации в SUDG очень высок, и этому, учитывая достаточную вменяемость местного AI в вопросах управления, можно только поаплодировать. С одной стороны, нет занудного микроменеджмента, в котором начинаешь захлебываться, когда твоя империя достигает серьезных размеров, как это было с Imperium Galactica. С другой, за игру можно сесть, не читая объемистого руководства, долгое время бездумно щелкать мышкой, ничего особо не понимая, и при этом вполне нормально развиваться. Игра терпит даже таких пользователей, благосклонно позволяя им думать, что они в ней разобрались. Дружественный интерфейс, останавливающий реальное время по мало-мальски серьезному поводу, сам выдающий нужное окошко и позволяющий раздавать приказы в режиме паузы, этому несказанно способствует. И все же пусть это дружелюбие вас не обманет – и мануал прочитать желательно, и автоматических помощников лучше отключить, и думать придется куда чаще, чем во многих “интеллектуальных” хитах последних лет. Если вы еще не разучились читать, если откровенно устаревшая графика вас не пугает, если вы соскучились по хорошим глобальным космическим стратегиям – милости прошу к нашему шалашу.

Капитализм вдохновляет

или Десять признаков Настоящей Стратегии

| | |
|----------------------------------|---|
| Издатель | Ubi Soft |
| | http://www.ubisoft.com |
| Разработчик | Enlight Software |
| | http://www.enlight.com |
| Жанр | Экономическая стратегия |
| Требуется | Pentium II 233, 64 Mb |
| Рекомендуется | Pentium II 350, 128 Mb |
| Сайт игры | http://www.ubi.com/US/Games/capitalism2 |
| Наш сайт | http://www.gamenavigator.ru/games/game2302.html |
| Смотри на диске | видео, обои, скриншоты, концепт-арт |
| Игровой интерес | ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ |
| Графика | ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ |
| Звук и музыка | ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ |
| Оригинальность | ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ |
| Ценность для жанра | ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ |
| Рейтинг 7.9 | |
| Время освоения: от 0.5 до 1 часа | |
| Сложность: средняя | |
| Знание английского: желательное | |



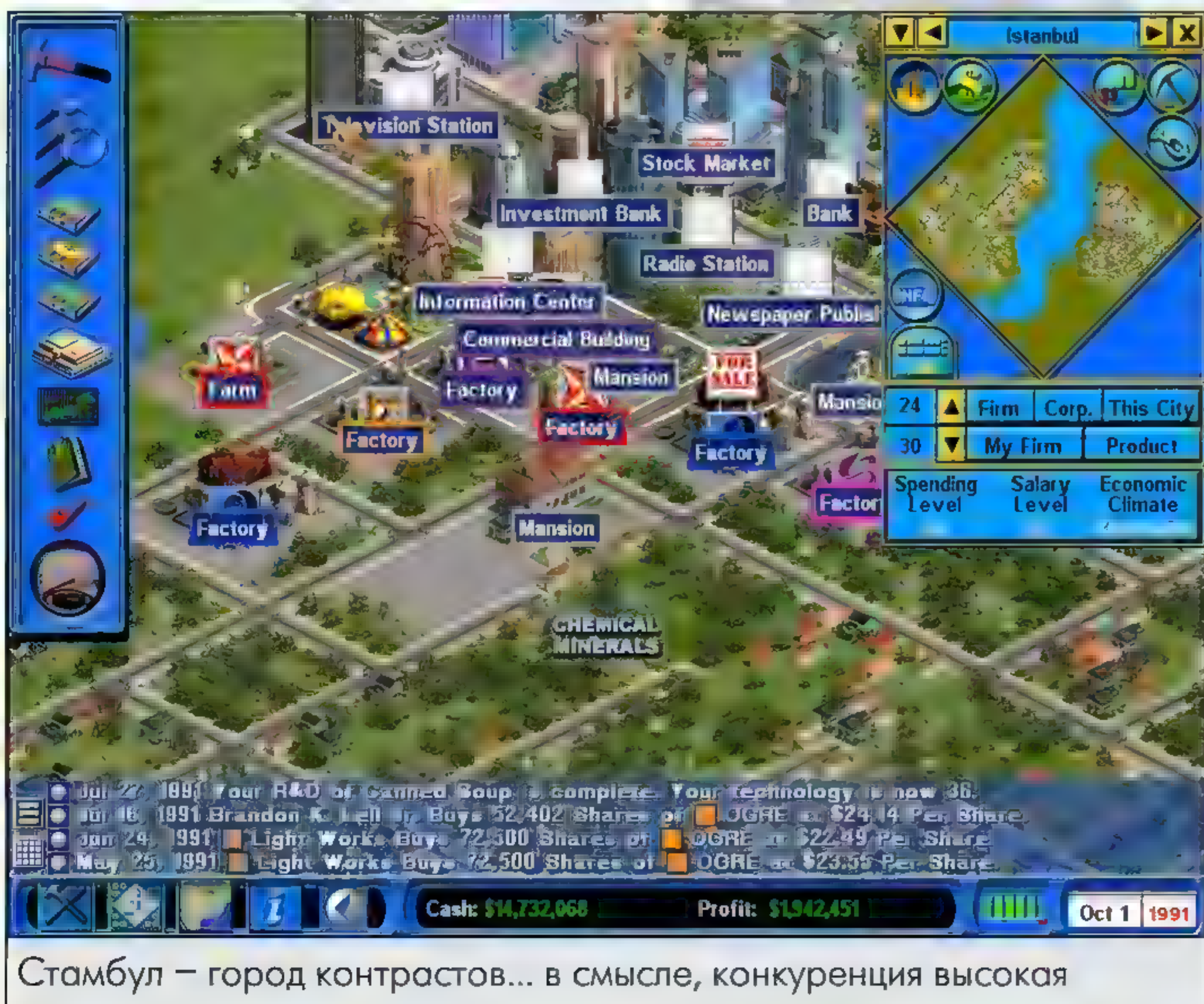
Такое редко, но бывает. Бывает, что игра не просто нравится и вызывает заслуженные возгласы одобрения, но и по-настоящему вдохновляет. Вдохновляет на что-то хорошее и не обязательно связанное с компьютерными играми. Может быть, человек решит сочинить поэму "по мотивам" или создать мощный фанатский сайт; может быть, он увлечется историей или, как в нашем случае, заинтересуется азами экономической науки. В любом случае, вдохновляющие игры — это здорово!

Объективно: Capitalism II — всего лишь довольно-таки старомодный римейк давнего экономико-стратегического хита. Но субъективно — это великолепная и, главное, вдохновляющая игра. Если быть более конкретным — именно благодаря "Капитализму" №2 родилась несколько нахальная идея совместить стандартный обзор и как бы теоретический труд на тему "Каковы же из себя Настоящие Стратегии?". Подразумевается, естественно, что Capitalism 2 — Настоящая Стратегия.

Признак 1. Настоящая Стратегия должна вдохновлять

Собственно, с разговоров о вдохновении и началась статья. Один из самых абстрактных признаков в десятке и в то же время один из самых главных. Да, игры — это, по возможности, не напрягающее времяпрепровождение. Род деятельности, в котором важен сам процесс, а не результат — таково стандартное определение слова "игра". Да, не обязательно требовать образовательного, воспитательного или развивающего эффекта, равно как и ни к чему специально подстегивать творческую активность геймеров. Но! Настоящим Стратегиям все это иногда удается.

Capitalism 2, несомненно, вдохновляет. Сомнительно, что кто-то захочет сочинить поэму о товарно-денежных отношениях. Но вот написать гайд или, к примеру, разработать концепцию схожей экономической игры — вполне. Кроме того, "Капитализм" является неплохим тренажером по освоению начальных экономических премудростей.



В какой-то степени это действительно образовательная игра. Используется интересная и грамотная модель, основанная отнюдь не на шаманских представлениях о современных законах рынка. Игрок имеет замечательный шанс потренироваться зарабатывать деньги в особо крупных размерах: тут и производство вместе с ресурсодобычей и фермерством, и купля/продажа, и биржевые операции, и торговля недвижимостью — все как полагается.

Признак 2. Игрок с удовольствием изучает Tutorial (или Help) Настоящей Стратегии

Вводные обучающие миссии или подробное информативное руководство должны быть в каждой уважающей себя стратегии — это стандарт, это даже не обсуждается. Вся соль второго признака в другом, в том, что в Настоящих Стратегиях изучение Tutorial'a — необязательная, но в то же время по-настоящему нужная и интересная процедура. Игра должна элементарно осваиваться без принудительного занудства "начального ликбеза", быть не очень сложной на первый взгляд, но при этом иметь двойное, а то и тройное дно, глубинные особенности, изучение которых раскрывает заинтересовавшемуся человеку совершенно новые горизонты.

Capitalism 2 иллюстрирует этот признак просто идеально. Ведь на поверхности лежат очевидные истины — здесь покупаем, тут производим, там продаем. Логика, доступная всем и каждому. Строим, скажем, завод, закупаем древесину, налаживаем производство мебели, рядышком возводим собственный мебельный магазин — тут все интуитивно понятно и легко осваивается. И в то же самое время, копни чуть глубже, обнаруживается бездна новых возможностей — и уже по собственной инициативе лезешь в Help, чтобы во всем разобраться. Разобраться, например, в том, почему у конкурента мебель нарахват, а нашу никто не берет — то ли цена неподходящая, то ли качество отчего-то паршивое, то ли с рекламой недобор... Замечено, что когда проходишь Tutorial осознанно и будучи уже в общих чертах знакомым с игрой, видишь действительно интересные особенности. Опять же, много в "Капитализме" и не таких уж очевидных вещей: биржа, акции, бренды, научные исследования, обучение персонала, все эти CEO

и СТО (Chief Executive Officer и Chief Technical Officer).

Кстати, немного о брендах (торговых марках). Им в "Капитализме" уделено много внимания. Узнаваемость фирменного лейбла — один из трех важнейших факторов, определяющих потребительский спрос (два других — цена и качество). По этому показателю баллы набираются с помощью рекламы, также положительно сказывается долгое и успешное присутствие на рынке. Соответственно, предусмотрены три стратегии продвижения торговой марки — по каждому товару отдельно, по группам товаров или сразу по всей продукции. Грубо говоря, в одном случае мы кричим, что, мол, покупайте наши куриные окорочка (быстрый, но локальный результат). В другом — упираем на то, что продукты питания нашей фирмы чудо как хороши. В третьем — упрямо твердим, что надо срочно приобретать абсолютно все товары с указанным общекорпоративным логотипом. При всем при том наши магазины могут закупать и продавать товары любых других торговых марок (а можно переклеить ярлычки и выдавать качественный импортный товар за свой).

Признак 3. В Настоящие Стратегии играют на высшем уровне сложности

Высший уровень сложности — это испытание не только для игрока, но и для разработчика. Ведь надо сделать, чтобы он нешуточно проверял всех смельчаков на прочность, но в то же время был в принципе проходим и не доводил особо упертых стратегоманов до нервных срывов. Вообще же, высший уровень сложности — почти идеальный индикатор отношения к стратегии. Только лучшие, только любимые стратегии вызывают желание включить эти самые Very hard, Deity, Impossible и тому подобное.

"Капитализм", должен сразу признать, имеет такой Very hard, какой и врагу не пожелаешь. Десять миллионов начального капитала, а у самого бедного из конкурентов их четыреста сорок! Ко всему прочему добавляется крайне неблагоприятная обстановка на потребительском рынке. Правда, она неблагоприятна не только для вас, но и для конкурентов, но это слабо утешает. Берешь кредиты, выпускаешь дополнительные пакеты акций, влезаешь в долги, крутишься, вертишься, а не хочет народ покупать твои куриные окорочка, будь они

трижды неладны! Да и все остальное тоже не покупает. Вот тут-то и возникают все те вопросы, за ответами на которые лезешь в руководство, благодаря которым открываешь для себя уже упоминавшееся второе и третье дно игры. Сразу понимаешь, насколько обкрадывают себя те, кто не заходит далее незатейливого баловства с понятиями купли/продажи.

Между прочим, восьмой, высший уровень сложности вполне проходим. Но его вряд ли можно рекомендовать для основной игры. Даже не из-за сложности, а из-за плохой динамики — слишком уж долго и напряженно все (и вы, и конкуренты) будут преодолевать первичные трудности. Но сколько бесценного опыта можно приобрести!

Попутный совет: если все-таки решишь попробовать свои силы на восьмерке — делайте ставку на качество. Очень действительно сразу вложить значительные средства в обучение персонала своих первых предприятий (придется построить штаб-квартиру и завести там кадровый отдел). С теми же окорочками — птицеферма изначально выдает продукцию с качеством в тридцать баллов. И если по городу среднестатистический показатель равен, скажем, тридцати трем, то все — ловить нечего. По брендам все равно поначалу будет сильное отставание, а одним сбиванием цен ничего не добиться. Но если на птицеферме будет высококвалифицированный персонал и качество поднимется хотя бы до шестидесяти, то уже можно на что-то рассчитывать.

Признак 4. В Настоящей Стратегии игрок одновременно:

- а) борется сам с собой;
- б) борется с конкурентами;
- в) борется за некую Цель.

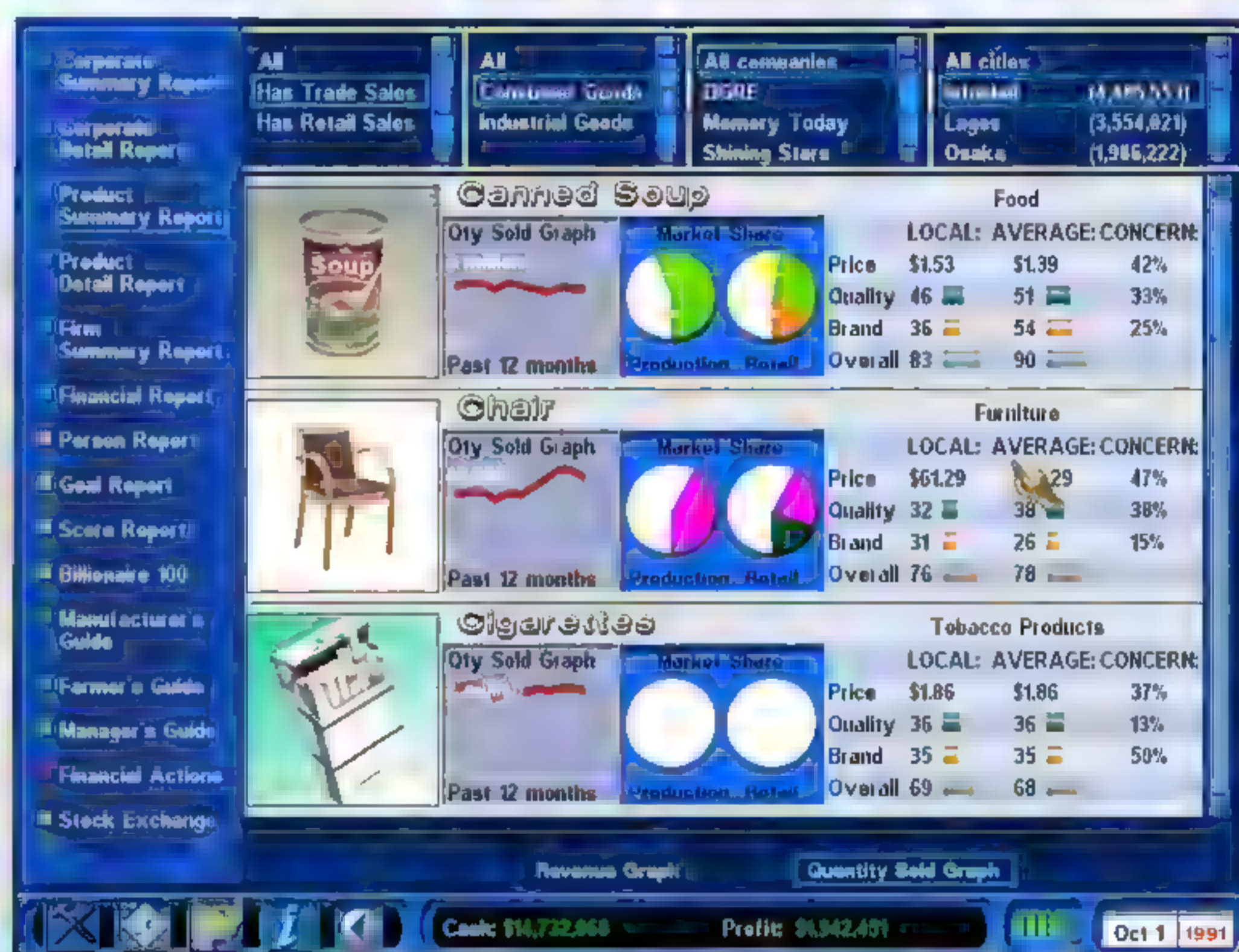
Чуть подробнее о предложенных пунктах. Стратегии, особенно экономические, должны быть интересны даже при полном отсутствии оппонентов — таков смысл пункта а). Игрок должен с умом вести дела, въехать в предложенную модель и, как минимум, не разориться. Естественно, все это дополняется конкурентной борьбой, то есть идет пункт б). А поверх всего — Цель. Иногда сюжетная, в нашем же случае — карьера, очки, рекорды и попадание в списки самых богатых людей планеты. Три взаимосвязанных игровых пласта — именно в таком ключе должны делаться Настоящие Стратегии.



Шестнадцать типов магазинов: от более или менее универсальных супермаркетов до специализированных



Образцово-показательная птицеферма — надежда и опора будущей транснациональной мегакорпорации



Сводки, цифры, графики, диаграммы...

Нередко очень хорошие игры портятся тем, что их авторы полностью пренебрегают тем или иным пунктом. Но в "Капитализме" с этим все в порядке: разориться легче легкого и без "дружеской" помощи других корпораций, конкуренция реальна и имеет много граней, Цель —

Комментарий Андрея Кузнецова

Примеры с торговыми марками не вполне корректны. На самом деле три имеющихся стратегии можно проиллюстрировать следующим образом.

1. Индивидуальная марка: это, например, название конфет на кондитерской фабрике. "Мишка косолапый", "Раковая шейка", "Белочка"... Требуется затрат на "раскрутку" каждого имени, но в случае провала (допустим, шоколад "Новогодний" не задался) одного продукта (имени) не бросает тень на репутацию других продуктов.

2. Серийная марка: это когда название дается всей серии товаров. Например, наш концерн имеет производственные мощности, выпускающие электронику и косметику. Так вот, при "серийной" марке косметика будет называться, к примеру,

"Природа" (крем "Природа", мыло "Природа"...), а электроника "Фотон" (телевизор "Фотон", магнитофон "Фотон"...). На "раскрутку" серийной марки надо меньше затрат (то есть сначала много, а потом — почти совсем не надо): ведь если телевизоры "Фотон" понравятся потребителям, то у магнитофонов "Фотон" уже сразу будет преимущество на рынке среди своих конкурентов.

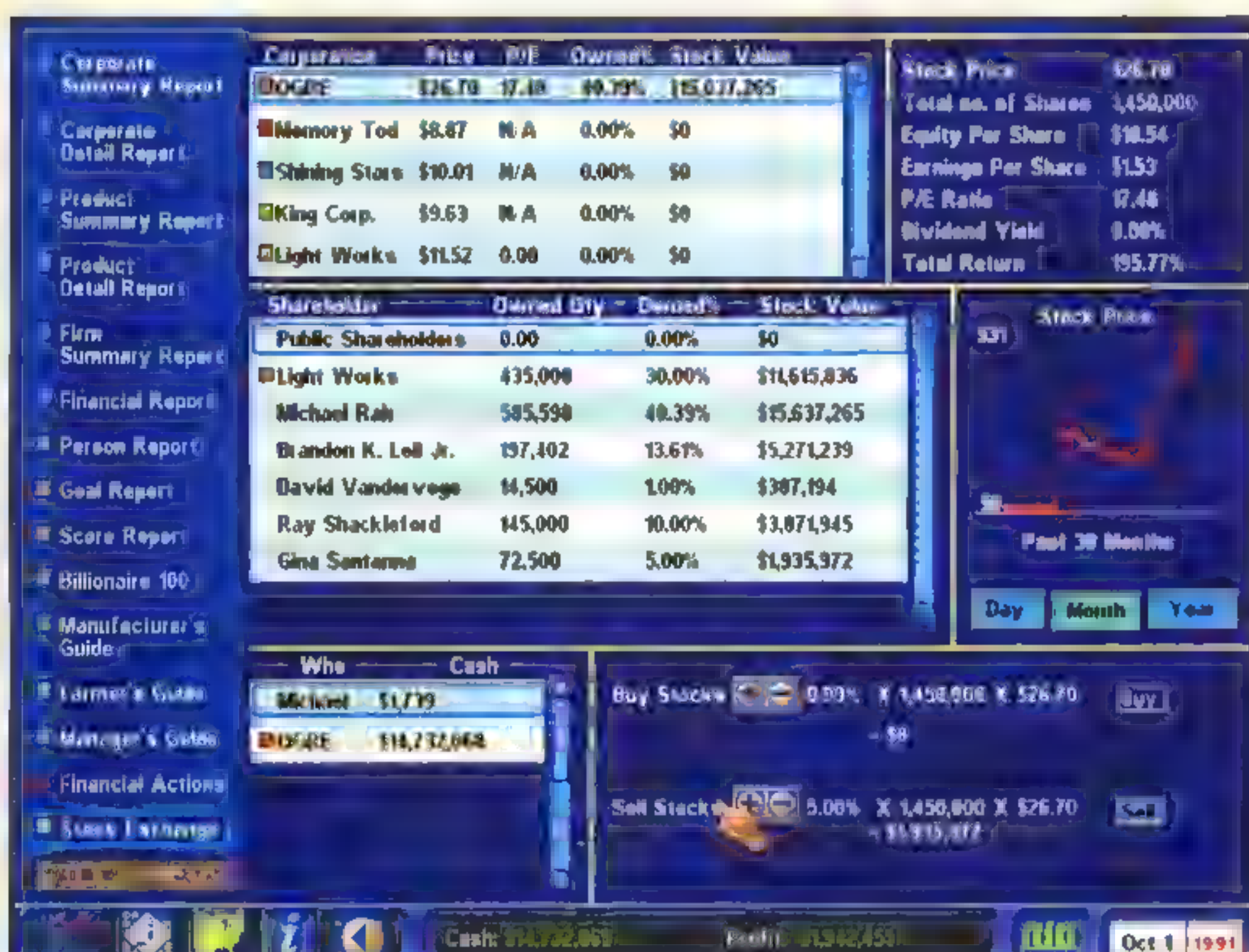
3. Наконец, общая марка. Вся продукция концерна несет единый знак. Затраты на один образец — минимальные (надо вложить деньги только в "локомотивное" производство), но и ответственность... Любой товар влияет на общую репутацию. Такую марку может себе позволить лишь уверенный в качестве своей продукции магнат.



Справка по производственным цепочкам



Хлопок: сажаем в феврале, урожай собираем в июне



Биржа — не зрелищно, но зато миллионные доходы можно получать

личное богатство — хотя и не поражает благородством, но зато ощутима и желанна.

Что характерно, взаимоотношения корпораций не обязательно строятся с позиций конкурентной борьбы. Не забыто и нормальное деловое партнерство. К примеру, один выращивает хлопок, другой владеет фабрикой по про-

Комментарий Андрея Кузнецова

Просто личная точка зрения — не больше — мне нравится (в Custom Game, разумеется) практика “крутовой поруки”. То есть делаешь побольше конкурентов, выжидаешь, пока они определятся с экономической нишей, и стараешься встроить свою компанию уже в эту цепочку. Причем одновременно со “встраиванием” надо работать и на рынке ценных бумаг. Картина получается хоть и не слишком бурная, но зато достаточно стабильная по доходности.

изготовлению одежды, третий открыл магазин одежды — и каждому эта цепочка приносит прибыль! Конечно, рано или поздно наступает момент, когда она разрывается. Обычно по причине заключения еще более выгодной сделки, но иногда и “назло врагу” — бывает и так. Кстати, конкурирующие компании не обязательно надо приводить к банкротству. Есть более тонкий путь — можно попытаться завладеть контрольным пакетом их акций.

Любопытен и подход к личному обогащению. Деньги корпорации, понятное дело, не могут напрямую перетекать в ваш личный кошелек. Разве что в виде немаленьких должностных окладов. Но оклады все равно не могут быть запредельно большими. Зато есть два других мощных источника обогащения — рискованная биржевая игра и спокойная жизнь за счет получения солидных дивидендов с имеющихся акций.

Признак 5. За Настоящие Стратегии обычно садятся с карандашом и листом бумаги

Зачем карандаш и бумага? Затем, чтобы набросать схему действий, прикинуть различные варианты ведения дел, записать для памяти какие-нибудь цифры. Это, конечно, сугубо лично наблюдение, но все же... Замечено, что только после Настоящих Стратегий в ящике стола остаются листы с записями. Это могут быть прикидки оптимального плана развития базы, сводки цен или списки заклинаний — неважно. Сегодняшний “Капитализм” оставил после себя схемы производственных цепочек. Цепочки тут, действительно, весьма заковыристы. Самая сложная, пожалуй, в автомобильной промышленности. Для одного авто понадобится аж пять исходных ресурсов (кремнезем, нефть, уголь, железная руда и резина), три предварительных производства (стекло из кремнезема, пластик из нефти, сталь из угля и руды) и четыре основных производства (корпус, двигатель, шины и финальная сборка). С компьютерами тоже много заморочек. К слову сказать, если начинать игру в 1990-м году, то часть товаров (роликовые коньки, несколько видов игровых приставок, DVD-плееры, мобильные телефоны, ноутбуки и Palm-компьютеры, видеокамеры) недоступна и их надо “изобретать” в собственных научных центрах. Или покупать технологии у других корпораций.

О чем еще приходилось делать записи, так это об обстановке в городах. Проводить, так сказать, маркетинговые исследования. Уровень жизни, наличие ресурсов, цены и так далее. Максимально в игре задействовано четыре города, и в каждом, помимо нас и явно обозначенных конкурентов, есть некий нейтральный фон. Среднестатистическое качество, цена и раскрученность того или иного товара. Отмечаешь, скажем, какие

местные товары низкого качества — вот уже примерно можно составить план дальнейших действий.

Признак 6. Все в Настоящей Стратегии начинается с малого

Признак 7. Но они при этом масштабы

По сути, данные два признака повторяют номер два. Смысл: игра должна раскрываться не сразу, постепенно, с одной базы, с одного поселенца, с одного магазинчика. И в то же время она должна быть потрясающе длинной и масштабной. Две крайности, которые прямо-таки убивают всякое желание играть: если сразу пытаются навалить на человека целый ворох информации и управленческих забот и если сразу дают понять, что вот, мол, имеются “два притопа-три прихлопа” и более ничего. А еще неприятно, когда слишком уж утрируют идею постепенности, когда искусственно растягивают процесс въезжания и создают обязательные и заунывные Tutorial’ы.

Насчет шестого признака Capitalism 2, конечно, не идеален. Как ни крути, а капиталами распоряжаться нужно расторопно. Но все равно дела будущей мегакорпорации развиваются обычно постепенно, тем более что на высших уровнях сложности начальных денег дают мало.

Насчет же масштабности тут все в полном порядке. Миллионные и миллиардные обороты, множество сфер деятельности, конкуренты, акции, технологии — всего и не перечислишь. Играть заинтересовавшемуся человеку можно долго и со вкусом.

Признак 8. Настоящие Стратегии многогранны

Как и недавняя Tropico, многогранностью которой мы восхищались, другие Настоящие Стратегии тоже почти всегда имеют эту отличительную особенность. В них нет жесткой предопределенности, и игрок вправе выбирать между совершенно разными путями развития. Capitalism 2 по многогранности даже опережает Tropico. И количественно, и качественно. Впечатляет не только список возможных товаров (насчитал не менее сотни), но и доступность принципиально разных страте-



На этой фабрике делают кошельки

гий. Можно, к примеру, держать сеть различных магазинов и вообще не заниматься производством, можно специализироваться только в сельском хозяйстве (там масса особенностей, связанных со временами года), можно не выходить из здания биржи. А вот еще вариант: захватываем монополию на добычу, скажем, кремнезема и начинаем диктовать условия всем производителям компьютеров и не только им. При продаже можно бороться за качество (тоже принципиально разными путями), а можно брать рекламой или низкими ценами. По брендам различные подходы уже описывались выше. В общем, да здравствует многогранность!

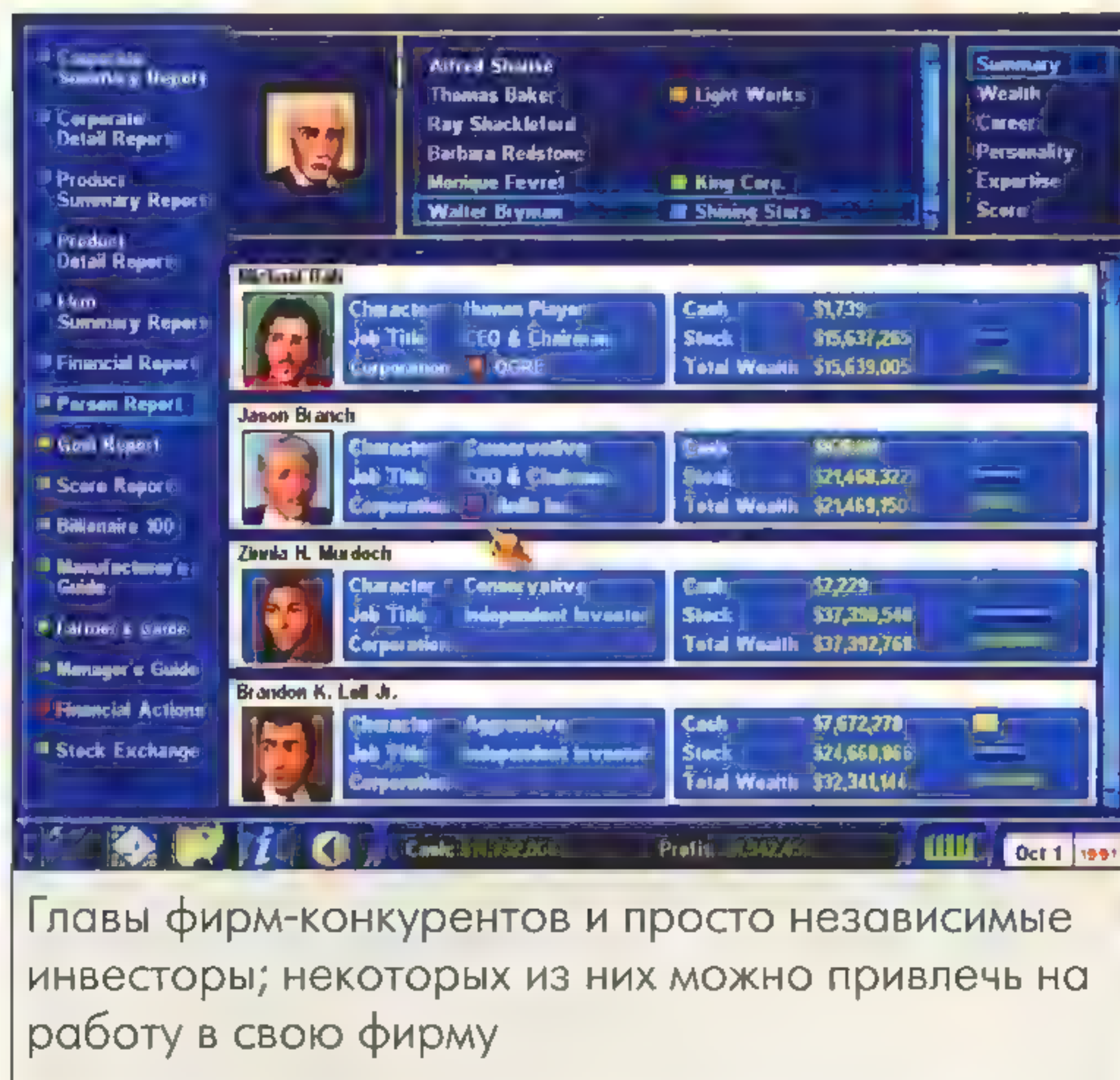
Признак 9. Настоящие Стратегии пошаговые!

Следует признать, что непрерывное течение времени смотрится не менее гармонично. Но если нет паузы и масштабирования времени – это приговор для стратегии. Пауза неуместна разве что в классических RTS.

Естественно, Capitalism 2 имеет паузу и масштабирование времени.

Признак 10. Плохая графика для Настоящей Стратегии не помеха

Вынужденный признак. Глупо было бы добровольно отказываться от хорошей графики. Но если выбирать... Кста-



Главы фирм-конкурентов и просто независимые инвесторы; некоторых из них можно привлечь на работу в свою фирму

ти, "Капитализм" следует хорошенько попинать отнюдь не за графику и звук, а за интерфейс. Вот где старомодность совершенно ни к чему. Обижает, например, что авторы как-то странно задеиствовали такую замечательную деталь современных мышек, как колесико. На нем никому не нужная функция Zoom'a, а с длинными списками приходится мучаться по старинке. Удобные режимы сортировки тоже остались в мечтах... хотя, казалось бы, несложно. А вот что радует, так это необычный, свойственный только данной игре режим планировки ферм, заводов и магазинов. Девять слотов (три на три), для каждого выбирается назначение (отдел закупок, отдел продаж, производство, рекламный отдел и так далее),



Зал, а вернее - коридор славы



А вот так может закончиться ваша карьера

они соединяются между собой условными переходами... Есть определенный простор для комбинаций. Поначалу может быть непривычным, но, на самом деле, уникальная придумка.

Комментарий Андрея Кузнецова

Основные отличия от первой части
Не считая оформления, Capitalism 2 имеет следующие отличительные признаки:
- четыре места для торговли/производства товара вместо трех (а с помощью определенных манипуляций со слотами – и больше);
- помощники в здании штаб-квартиры;
- экономическая модель города гораздо более динамична (город растет и переживает бумы-провалы);

- но, к сожалению, имеющиеся четыре города – явное упрощение. В первом "Капитализме" понятие города было несколько иное. Он был частью страны. Именно странами манипулировала тогда экономическая модель. В "стране" было 4-8 городов, каждый из которых имел четкое местоположение на карте. А сейчас? Четыре независимых города. Прыг-прыг – с одного на другой. Общей картины нет;
- рынок недвижимости и муниципальной собственности (газеты, радиостанции и телевидение).

Итог

Говоря по совести, налицо самые тревожные признаки. В последнее время что ни стратегия в руки попадает – все на восторги какие-то неуместные тянет. "Ах" да "ох". Вдохновляет, видите ли. Но, как бы это ни странно звучало, сейчас действительно очень неплохое время для нашего любимого жанра. Конечно, порядковые номера в названиях игр сильно смущают, наводят на грустные мысли. Но стоит запустить что-то уровня сегодняшнего "Капитализма", и грустные мысли моментально развеиваются.
Так что не грустите и играйте в Настоящие Стратегии. Оно того стоит.

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ ТОВАР - ПО ПИРАТСКИМ ЦЕНАМ

**АУДИО - ВИДЕО
GAMES for PC,
Sony Playstation 2,**

огромный выбор импортных и отечественных DVD

**10 метров от станции метро "Октябрьское поле"
ул. Маршала Бирюзова, 17
т. 194-3206**

Предъявителю этой рекламы предоставляется СКИДКА - 5%

Черно-белый тамазочи

Hungry Ducky

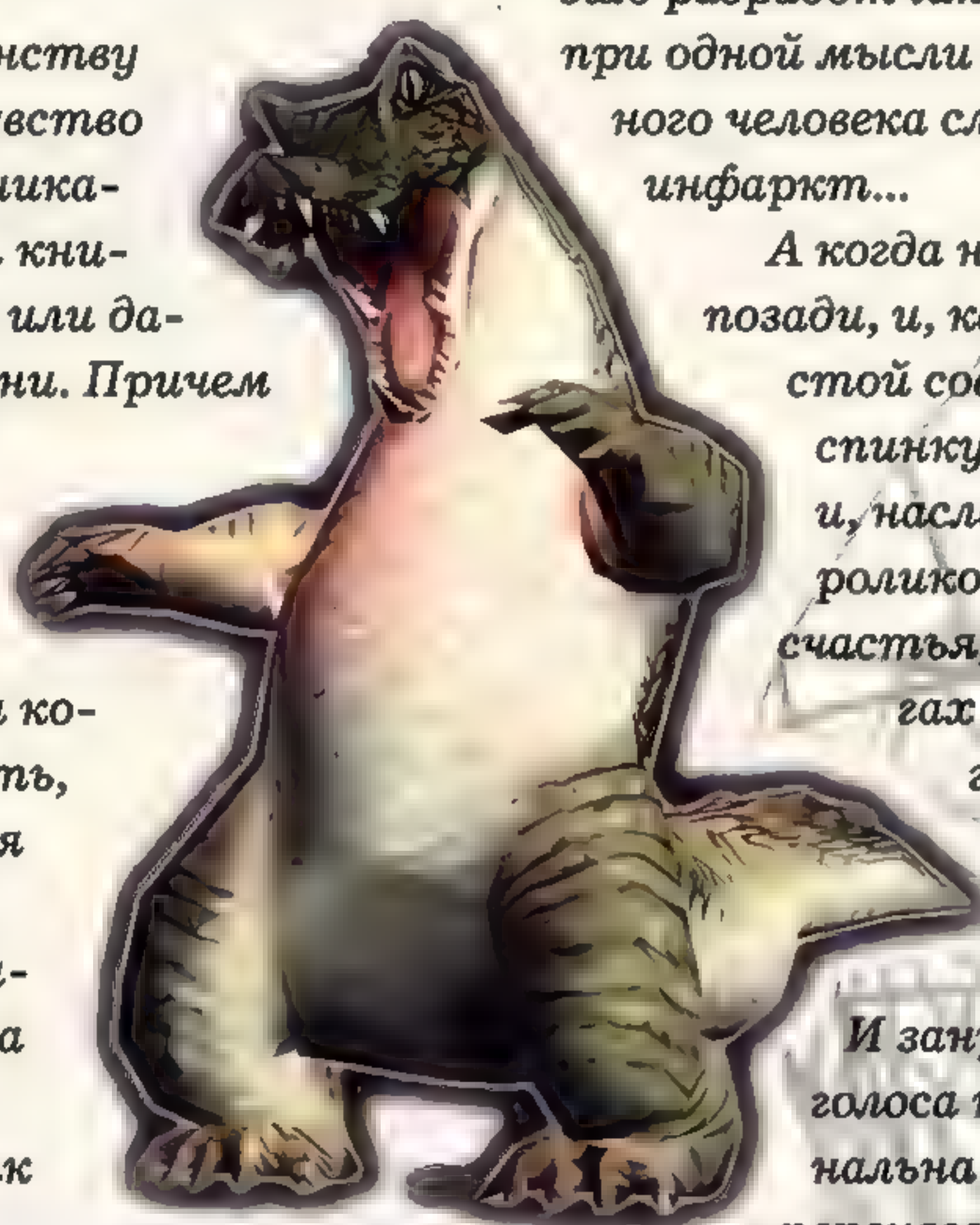
| | |
|-----------------|---|
| Издатель | Electronic Arts http://www.ea.com |
| Разработчик | Lionhead Studios Ltd http://www.lionhead.com |
| Жанр | Strategy / God sim |
| Требуется | Pentium II 350, 64 Mb RAM |
| Рекомендуется | Pentium III 600, 128 Mb RAM, 32 Mb video |
| Сайт игры | http://www.lionhead.com/hidden/blackentry.html |
| Наш сайт | http://www.gamenavigator.ru/games/game1263.html |
| Смотри на диске | скриншоты |

Add-on

Миротворец кормит крокодила в надежде на то, что крокодил съест его последним.

Уинстон Черчилль

Наверняка большинству читателей знакомо чувство досады, частенько возникающее после прочтения книги, просмотра фильма или даже прослушивания песни. Причем досады не за бездарно потраченное время, а оттого, что очередная история, косвенными участниками которой удалось побывать, подошла к концу. Такая же картина с играми. Бывает, не спишь ночами, кипятишь мозги на предмет решения очередной головоломки, как следствие - наживаешь

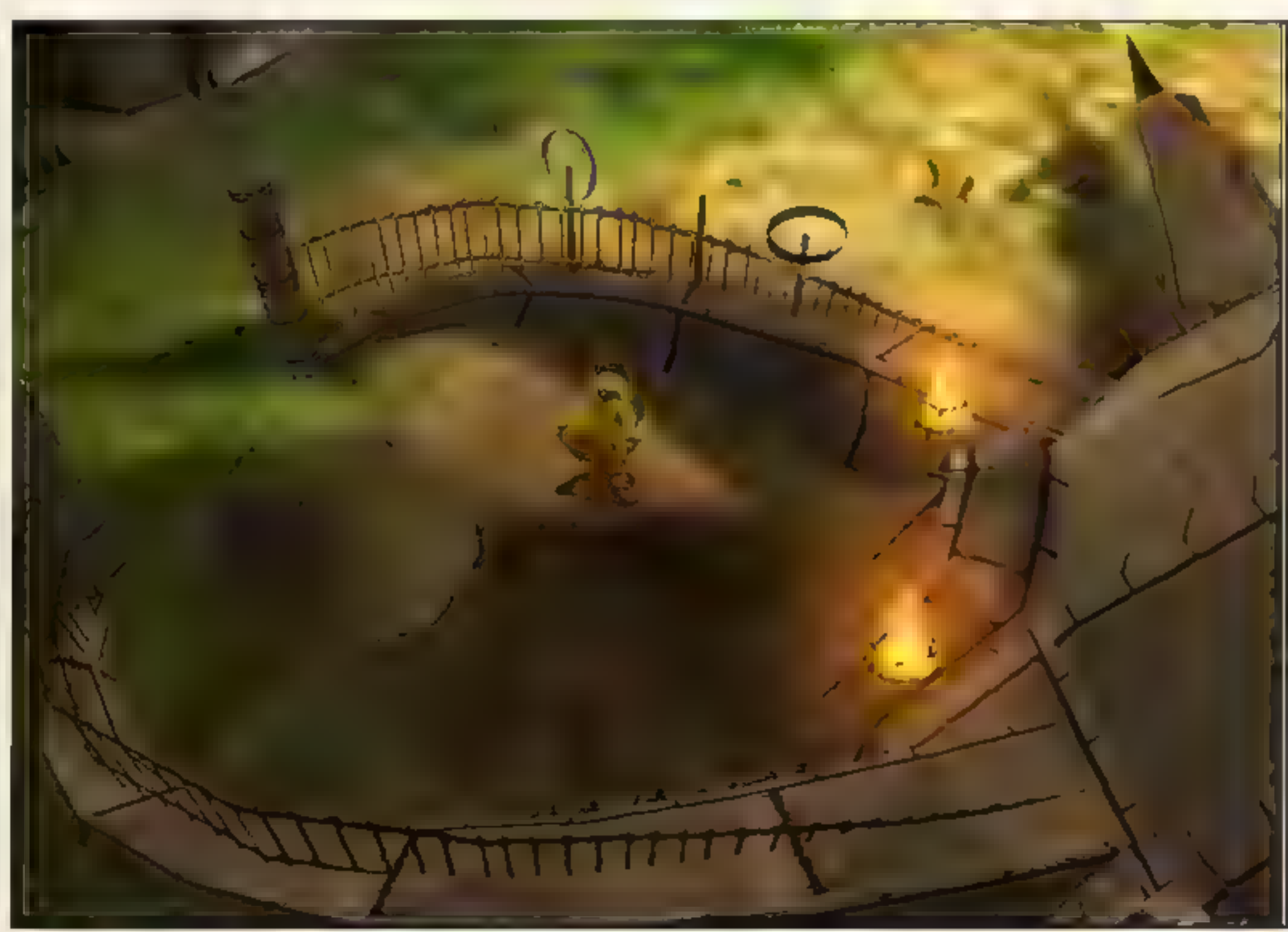


себе проблемы со здоровьем (главным образом, душевным), супругой, детьми, родителями, начальством. Проклинаешь разработчиков такими словами, при одной мысли о которых у нормального человека случается обширный инфаркт...

А когда наконец все испытания позади, и, казалось бы, можно с чистой совестью откинуться на спинку выдавшего виды кресла и, наслаждаясь финальным роликом, разрыдаться от счастья, в прокипаченных мозгах неизменно начинает гундосить что-то вроде: "И это все? Ну, емое, на самом интересном месте..."

И занудность внутреннего голоса неизменно пропорциональна величине и тяжести перенесенных мучений.

С этого самого момента любой человек, имевший несчастье попасть в зависимость от полюбившейся игры, начинает жить ожиданием ее продолжения. А в это время место на винчестере отдается на откуп разнообразным add-on'am, ex-



Иди сюда маленький, хорошенький, пушистенький, вкусненький...

pack'am, mod'am и прочим пожирателям драгоценных мегабайтов. Вот и сейчас три с лишним сотни как не бывало, хотя, впрочем, не жалко - тут случай особый. Черно-белые вернулись. Кто сказал "пингвины"? Я, блин, дам "пингвины"! Три-четыре, Black And White! В данном случае Creature Isle.



О чем речь?

Помните трех бравых мореманов, занимавшихся в оригинальной игре постройкой корабля и разрушавших ваш мозг постоянным "O-o-oh, we've got the potion..."? Зуб даю - помните, такое не забывается. Так вот, плавсредством они все-таки обзавелись и благополучно отчалили в туманную даль. Как долго длилось их путешествие, авторы деликатно умалчивают, достоверно известно лишь то, что завершилось оно контактом корпуса судна с грунтом в прибрежных водах какого-то острова.

Таким образом, новоиспеченным колумбам пришлось налаживать контакты с коренным населением, в результате чего открылось довольно много интересного. Во-первых, что странно, аборигены имели примерно тот же уровень развития, что и "белые братья", во-вторых, что удивительно, они не поклонялись никому из небожителей и, в-третьих, что просто ненормально, при этом ощущали себя вполне счастливыми. Естественно, представители просвещенной нации не могли смириться с подобным заблуждением и принялись активно проводить среди неразумных краснокожих разъяснительную работу.

Пылкие рассуждения о единстве и истинности Бога не произвели на лиц индейской национальности ни малейшего впечатления, и проповедь имела все шансы перетечь в торжественный ужин в честь прибытия "дорогих гостей", на котором последним наверняка была бы отведена роль главного блюда. Однако неожиданное появление одного из титанов моментально показало всем присутствующим, в чем сила и у кого правда, избавив обе стороны от дальнейшего разглагольствования. Местные тут же согласились со всеми доводами эмиссаров далекой цивилизации, а потом еще долго и сильно извинялись да благодарили за то, что хоть кто-то, наконец, показал им истинного бога. Что ни говори, а шестиметровая макака - веский аргумент в любом споре.

Когда исчезают боги

Именно в этот волнующий момент бразды правления попадают в ваши умелые руки. Сразу же дам бесплатный совет - не начинайте игру с поиска отличий

Острова от оригинального BW. Неблагодарное это занятие. Все привычно и легко узнаваемо: на горе храм с загоном для зверушки и молельным местом, у подножья горы – новообращенная деревня. Неустанно снующие туда-сюда селяне, кормящаяся скотина, мазанки, хозяйственные постройки, вечно пустое хранилище и массивный тотем как постоянное напоминание пастве о вашем присутствии. Так что о стратегической части игры рассказывать смысла нет. Лучше поговорим о том, чего в BW не было и быть не могло, и что, опять-таки на мой взгляд, делает Creature Isle больше, чем просто add-on'ом. Поговорим о его сюжете.

С самого начала игры становится ясно, что постороннего божественного присутствия в регионе нет, так что об опустошении пограничных земель, воровстве ресурсов, дуэлях на файерболлах и прочих невинных шалостях приходится забыть. Но Peter Molynеux потерял бы все права на благородную фамилию, позволяй он игрокам заскучать. И он оказался на высоте, повернув сюжетную линию в абсолютно неожиданном направлении.

Итак, проводя рекогносцировку местности, вы натываетесь на странное и явно ритуальное сооружение, служащее обиталищем титану – льву по имени Руфус. При первой встрече с вашим питомцем эта “кыся” охотно рассказывает историю, в равной степени трагичную и трогательную. Когда-то у него тоже был хозяин-небожитель, не менее могущественный и грозный, чем вы, но в один, мягко говоря, неудачный день все-таки нашелся кто-то, кто сумел обратить его в прах. Оставшись один, Руфус попытался жить, как прежде, но оказалось, что его таланты никому не нужны. Отчаявшийся царь зверей пришел к выводу, что жизнь потеряла всякий смысл, и решил отправиться в лучший мир. Но тут он встретился с товарищем по несчастью, крокодилом Меркурио.

Учитывая, что вдвоем в любом случае куда лучше, чем по одиночке, новые знакомые решили в дальнейшем держаться друг друга. С этого момента, в принципе, можно начать отсчет истории Creature Isle'a. С течением времени к ним присоединялись другие потерявшие хозяев титаны, и в итоге образовалась устойчивая группа, целями которой являлись, во-первых, выживание, во-вторых, оборона контролируемой территории от посягательств любого рода, в-третьих, защита личного спокойствия и жизнь в свое удовольствие. Последнее подразумевало собой жесткий отбор перед вступлением в этот “клуб”.

Учитывая, что вы имеете возможность беседовать с одним из его основателей, система получалась вполне жизнеспособная, то есть привычным нахрапом членство не заработать, придется проходить испытания. На первый взгляд, предлагаемые головоломки не кажутся слишком слож-

ными; подумаешь, корову в боулинг обыграть или овец загнать в стойло, тем более, что оппоненты периодически допускают вполне человеческие ошибки. Но ключевые слова здесь – “на первый взгляд”. При ближайшем рассмотрении оказывается, что простота выполнения задач заканчивается аккурат там, где в дело вступает ваш подопечный ака претендент (т.е. сразу после объяснения правил), а AI если и допускает какие-то неточности, то исключительно с расчетом опытного наперсточника, заманивающего вас в ловушку. Так что вполне может статься, что золотой браслет Братства будет стоить вам пары десятков седых волос и несчетного количества нервных клеток, которые, как вы знаете, далеко не многоразовые.

Есть и еще одна любопытная фишка – вашему титану (а соответственно, и вам) придется примерить на себя костюм заботливого родителя. Да-да, не привычный образ педагога-маньяка, несущего “доброе, мудрое, вечное” исключительно с помощью поводков, оплеух и почесывания живота, а именно родителя. Неподалеку от деревни аборигены нашли гнездо неизвестной птицы с одним единственным яйцом, которое оказалось столь большим, что даже самые сильные мужчины не смогли сдвинуть его с места. “Ну а для такого могучего существа, как титан, подобное задание – раз плюнуть, тем более что мудрый Боже лучше распорядится этой находкой...” Текст, возможно, был иной, но за суть ручаюсь: подхалимаж вечен, как мир. Вы действительно без труда получаете яйцо и, видимо, решив приготовить его вкрутую, бросаете в горячее вулканическое озеро. В итоге через некоторое время за вами по пятам начинает шастать весьма бойкий цыпленок, не слушающийся ваших команд, но во всем подражающий вашему creature'y. Задача – воспитать достойного члена общества, не съехав при этом с катушек окончательно.

Сильно подозреваю, что модель воспитательного процесса придумывалась человеком с, мягко говоря, неординарным чувством юмора. Простейший пример: “ребенка”, которого зовут Тайк, необходимо научить есть зерно (видимо, рефлексам природа обделила). Скомандовать ему нельзя, принудительно подтащить к куче пшеницы – тоже, остается только личный пример. В итоге, моему красавцу (по местным меркам, конечно) Эйбу пришлось, стоя посреди пшеничного поля, давиться этим треклятым зерном, а мне – постоянно массировать ему желудочную область, поощряя за стойкость и терпение и ускоряя пищеварение. А сколько древесины было накастовано, пока эта желтоклювая надежда человечества не поняла, в каких случаях и каким образом следует применять магические способности!



Эй, корова, сыграем в кегельбан?

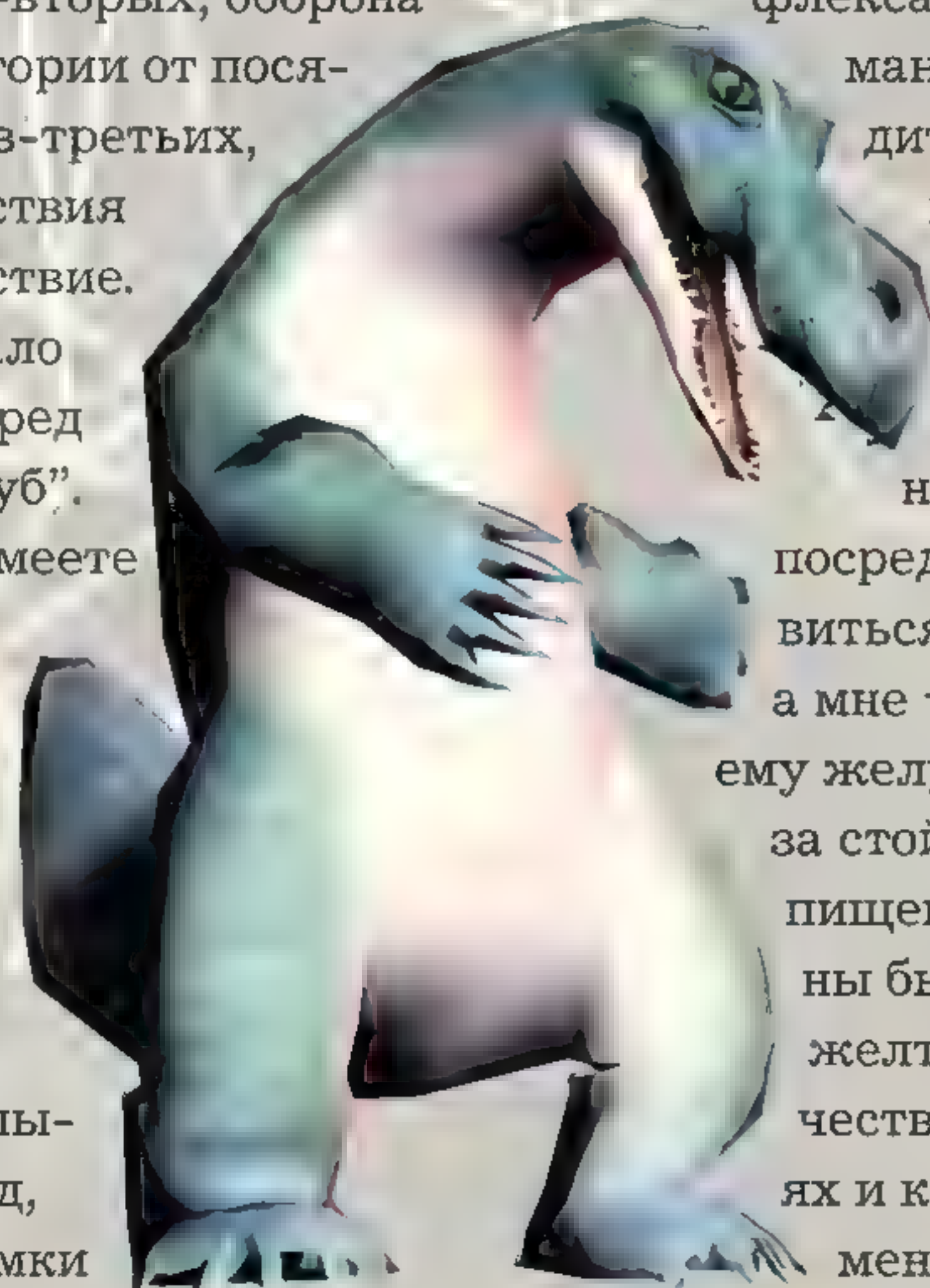


Мое яйцо, хочу – высижу, хочу – яичницу сделаю

Черно-белые адд-оны...

В общем, голова, конечно, периодически пухнет, но потом быстро приходит в норму. А все потому, что Creature Isle получился необычным, очень веселым, и местами самоироничным, что, согласитесь, встречается нечасто. Ни о графике, ни о звуке, ни об интерфейсе говорить не стану, так как и первое, и второе, и, естественно, третье досталось игре от родителя, не претерпев при этом ни малейших изменений. Так что и впечатления, и похвалы, и оценки такие же, как были у предшественника. А напоследок замечу, что Black & White Creature Isle вполне может считаться примером того, как именно нужно делать add-on. С одной стороны, прекрасно понимаешь, что ничего революционного в том, что творится на экране монитора, нет, все это уже увидено и оценено полугодом ранее. А с другой – не оставляет чувство неуловимой новизны, как будто после долгого времени повстречал школьного друга: вроде он, а что-то, естественно, изменилось, только понимание этого “чего-то” приходит через некоторое время.

P.S. Но почему же в BW нет пингвинов?



Павел Шумилов

КУБИК РУБИКА

| | |
|----------------------------------|---|
| Издатель | Fishtank Interactive http://www.fishtank-interactive.com |
| Разработчик | Stormregion http://www.stormregion.com |
| Жанр | Тактика |
| Требуется | Pentium-II 466, 96 MB RAM, 3D |
| Рекомендуется | Pentium-III 800, 128 MB RAM, 3D (32 MB) |
| Сайт игры | http://www.swine-online.com |
| Наш сайт | http://www.gamenavigator.ru/games/game1912.html |
| Смотри на диске | обои, скриншоты, патч |
| Игровой интерес | ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ |
| Графика | ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ |
| Звук и музыка | ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ |
| Оригинальность | ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ |
| Ценность для жанра | ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ |
| Рейтинг 8.0 | |
| Время освоения: от 0.5 до 1 часа | |
| Сложность: средняя | |
| Знание английского: желательно | |

Я люблю свиней.
Собаки смотрят на нас снизу вверх.
Кошки смотрят на нас сверху вниз.
Свиньи смотрят на нас как на равных.
Уинстон Черчилль

Изобретение венгерского инженера Эрне Рубика, сделанное им в далеком 1974 году, принесло создателю миллионы долларов — немислимый факт для страны из так называемого «соцлагеря». Только официально было продано более 100 миллионов экземпляров кубика, не считая подделок, а фамилия изобретателя стала всемирно известной. Венгерской команде Stormregion такие вершины пока могут только снится. И, тем не менее, их тактическая игра S.W.I.N.E. во многом схожа с кубиком Рубика. Кажется, тут дело в том, что называют заморским словом «менталитет». Сходство это не внешнее и очевидное — скорее, родство тут куда более высокого порядка, на уровне «мира идей» Платона. Та же кажущаяся простота, оборачивающаяся часами напряженных раздумий, те же кубики-составляющие, перемещающиеся сперва бессистемно и вдруг, по озарению, встающие на свои места, та же необходимость мыслить не только категориями «здесь и сейчас», но и заботиться о будущем, не забывая прошлых ошибок. Умная игра.

Свинья тушенка и кроличье рагу

Рано или поздно это должно было случиться. Волшебный лес вырубил немного словные мужички в черных бушлатах, плюшевые зверюшки повзрослели, и взматеревший, покрытый недельной щетиной поросенок Пятачок решил, что соседу-Кролику слишком просторно в его норе в окружении морковных плантаций. Другой поросенок, Порки, устал от постоянно мельтешащего перед глазами Багза Банни и снял со стены берданку. Корнейчуковские свинки, которым надоело хрюкать, молча заби-

ли бейсбольными битами зануду-заиньку, читавшего им нотации из-под капустного листа. В общем, конфликт свиней и кроликов имел много предпосылок, и в S.W.I.N.E. эта межвидовая неприязнь наконец-то вылилась в открытое противостояние. Бронированные армады Национальной Свинской Армии, понукаемые брызгающим слюной с трибуны генералом Iron Tusk, за две недели наступления на Carrotland почти целиком уничтожили армию соседей и осадили столицу. Положение у кроличешек практически безвыходное, но ушастых тоже не на распродаже по бросовым ценам купили и не в помойке нашли. Кролики принимают решение развязать в тылу свиней партизанские действия и подорвать их инфраструктуру, не ввязываясь в стычки с главными силами врага.

Две кампании различаются по духу и методам ведения боевых действий. Свиньям предстоит почти непрерывное наступление и проламывание обороны противника, кролики устраивают засады и рейды по тылам. Второй вариант предпочтительнее для начинающих — за кролей,



по личным впечатлениям, играть проще. Скажем, первая «кроличья» миссия заключается в том, чтобы разбить по частям завязшие в оборонительных порядках силы противника, и проходит «на ура», поскольку на каждом конкретном участке карты создается подавляющий перевес в численности. Тогда как свиньям в первой миссии придется подавить сопротивление себе подобных повстанцев, засевших в городе, что несколько сложнее. Большой минус игры в том, что при смене сторон совершенно не изменяется качественный состав подконтрольной армии: и свиньи, и кролики пользуются одними и теми же достижениями ВПК, отличающимися только расцветкой. Тем не менее, именно с юнитами связано немало любопытных особенностей.

Консервные банки

Собственно, героев всей этой заварушки мы видим только в главном меню да нечастых видеороликах. На поле боя нет места пешеходам, там правит бал бронетехника. Набор стандартен и от канонов далеко не отходит. Легкие и быстрые скауты незаменимы при прорыве к дальнобойным гаубицам противника, традиционно стреляющим через полкарты, но не видящим, что творится у них под носом. Командирская машина, полный аналог офицера из

Живописное, однако, место — вот и Стоунхендж неподалеку, надо бы после боя сфотографироваться



Sudden Strike, практически бесполезна в бою, зато обладает повышенной дальностью. Чем занимается миноукладчик, думаю, догадаетесь сами, основную же тяжесть огневых контактов несут на своих покатых бронированных плечах танки. Странно, но из этого небогатого набора кубиков можно создавать интереснейшие сочетания.

Не последнюю роль в этом играют спецвозможности, которыми обладают все без исключения участники шоу. Танки без видимых проблем закапываются в землю (песок, асфальт, бетон), становясь куда менее уязвимыми. Гаубицы словно отвечают на вечный вопрос частных извозчиков “вам пашечки или ехать?” – либо стреляют, опустив опоры и превратившись в неподвижное изваяние, либо перемещаются, являя собой образчик непротивления злу насилием. Но наиболее полезна способность командирской машины вызывать поддержку с воздуха и смешивать превосходящие силы врага с землей, правда, за это удовольствие уже придется платить. Валютой являются strategy points, зарабатываемые в ходе боев и растрчиваемые, помимо оплаты услуг бомбардировочной авиации, на апгрейд имеющихся и наем новых войск – лишний повод поломать голову.

На экране Head Quarters можно в рамках имеющейся на счету суммы SP прикупить юнит-другой из доступных на данном этапе или навешать уже находящимся в строю машинам апгрейды, до трех на брата. Усилению поддается практически все, жизненно необходимо подарить разведчикам по биноклю для увеличения радиуса обзора, да, пожалуй, на поздних уровнях тяжело придется без миноискателей, остальное опционально. Заниматься этим предполагается между миссиями, что не совсем удобно, так как с первого захода непонятно, что нас впереди ждет, в каком направлении “накрутить” войско и сколько SP оставить “про запас”, на будущее. Лучше обращаться в “штаб-квартиру” в процессе выполнения задания. Кстати, юниты можно продавать, но душит известное всем земноводное. Ибо боевые единицы набирают опыт и растут в уровнях, становясь ветеранами. Жалко. Прикипаешь. По той же причине потеря не особо нужного, но прошедшего с тобой несколько миссий скаута, словно царапанье пенопластом по стеклу. Load Game.

Что особенно радует – местные торговцы подержанной бронетехникой слы-

хом не слыхивали о фундаментальном правиле экономики “не обманешь – не продашь”, поэтому “цены” незыблемы, словно курс рубля при советской власти. Перебирать различные варианты ударного отряда можно бесконечно, колеблясь между усилением брони и повышением ходовых характеристик, между гаубицей и танком, между запасом топлива и покупкой прицепа. Кстати, система снабжения на удивление серьезна. Техника может быть заправлена горючим по ходу миссии, подкормлена снарядами-патронами и отремонтирована – просто возьмите с собой в дорогу соответствующий прицеп. Сам не поедет, придется раскошелиться еще и на тягач. Скупые рискуют не доехать, доехав – не расстрелять, а расстреляв – погибнуть в следующей же стычке. С другой стороны, кто не рискует, тот не пьет из алюминиевых баночек с морковкой на боку.

Guerilla Radio

Западные сайты все как один, с упорством ид... идущим вразрез с логикой, лепят игре ярлык “RTS”, им вторят отдельные представители в наших березкоутыканых палестинах, словно термин “тактика” и не появлялся на свет. Тогда как перед нами игра чисто тактическая, реальное время тут – фактор второстепенный. Поставьте игру на паузу, покрутите камеру, скользните между застывшими в небе каплями дождя и снарядами, летящими по баллистически честным траекториям, коснитесь клубов дыма, узнайте в них силуэт кролика (или свиньи), улыбнитесь, раздайте, наконец, приказы своим подчиненным – после возврата в истекающую секундами реальность все будет исполнено. Продолжайте любоваться тем, как в сполохах спецэффектов вражескому танку “сносит башню”,

Сразу видно – нефтеперегонный завод, а не какая-нибудь фальшивка полигональная



ровать. При атаке у ведомых процессором вояк хватает ума только на то, чтобы вцепиться в ближайшего к ним врага. Не пытаются добить потрепанный танк, уползающий в тыл лечиться, легко отвлекаясь на брошенную кость в лице свежего сменщика, не догадываются атаковать куда более грозные гаубицы или беззащитных снабженцев, отступить толком не умеют. Тем не менее, S.W.I.N.E. оставляет весьма приятное впечатление – в первую очередь, за счет умелой работы дизайнеров уровней.

Фееричная картина.

Фаш... извините, свинство не пройдет!



Улыбайтесь, господа!

Ведь серьезное лицо – еще не признак ума, как говорил Янковский-Мюнхгаузен. Все глупости делаются именно с этим выражением лица. И напротив, зачастую игра-шутка, игра-пародия, игра-стеб оборачивается непростой задачей для утомленного десятками одноклеточных RTS игрока. S.W.I.N.E. как раз из таких. Комическое противостояние свиней-немцев и кроликов-французов, пародирующее вторую мировую, великолепные видеоролики, о которых можно только сожалеть, что их в игре так мало, пронизывающий игру юмор – в оформлении меню, в названиях населенных пунктов и игровых объектов, шутки, отпускаемые бойцами в процессе, но при этом серьезная начинка, которой позавидовали бы многие. Кубик Рубика мировые рекордсмены собирают, затрачивая порядка 20 секунд, так и S.W.I.N.E. явно коротковата, особенно при повторном прохождении. Тем не менее искренне рекомендую заглянуть на вечеринку кроликов и свиней, игра достойна хотя бы мимолетного знакомства, которое со временем вполне может перерасти в большое и светлое чувство.

На правах рекламы – доставка подкреплений по воздуху, в любую точку карты, бесплатнов



как гусеничная техника грациозно исполняет разворот на месте, а колесной приходится для этого ерзать взад-вперед, как кренятся на кочках ваши боевые машины, как меняются от миссии к миссии ландшафты и погодные условия... Вслушайтесь в приятную и очень атмосферную музыку, отдайте должное шуткам обеих сторон, которыми они засоряют радиоэфир.

Не то, чтобы процесс был совсем уж медитативным, но AI в игре мог быть и получше. Нередко можно спокойно расстрелять с дистанции обнаруженного противника; если он вас не видит, тот даже не пытается маневри-

От "Дисайплов" нет спасенья

| | |
|-----------------|---|
| Издатель | Strategy First, Руссобит-М http://www.strategyfirst.com/ , http://www.russobit-m.ru |
| Разработчик | Strategy First http://www.strategyfirst.com/ |
| Жанр | TBS |
| Требуется | Pentium II 233, 32 Mb RAM |
| Рекомендуется | http://www.gamenavigator.ru/games/game1305.html |
| Сайт игры | http://www.disciples2.com/ |
| Наш сайт | http://www.gamenavigator.ru/games/game2065.html |
| Смотри на диске | видео, обои, скриншоты, концепт-арт |

| | | |
|---------------------|-------------|--------------------|
| Игровой интерес | ★★★★★★★★ | Рейтинг 8.9 |
| Графика | ★★★★★★ | |
| Звук и музыка | ★★★★★★ | |
| Дизайн | ★★★★★★ | |
| Ценность для жанра | ★★★★★★ | |
| Время освоения: | от 0.5 часа | |
| Сложность: | средняя | |
| Знание английского: | желательно | |

Такое бывает совсем уж редко. Да и слава Богу, если честно. Если все выходящие игры, подобно "Дисайплам", будут так затягивать, то через каких-нибудь полгода всех стратегоманьяков можно смело списывать в утиль. Здоровье-то не железное. Ладно "Капитализм 2", обзор которого где-то тут же, рядом. Это игра заковыристая, и всегда есть повод отлечься, чаю попить, обдумать какую-нибудь хитрую сделку. А тут... Как в омут падаешь. Головой вниз... И, главное, было бы ради чего! Ведь нового в "Дисайплах-2" мало. Даже, можно сказать, очень мало. Кондовый сиквел. Перерисованная, принаряженная и чуть более попсовая первая часть — не больше!

И, тем не менее, сила у игры убойная. Будь первая часть такая — "Героям" точно пришлось бы потесниться на Олимпе. Да и сейчас исход титанической схватки пошаговых стратегий предугадать сложно.

Все эти бескрайние земли будут твои! (по второму разу)

О "Дисайплах" мы писали часто.

О "Дисайплах" мы писали с удовольствием. О "Дисайплах" мы еще напишем не раз. Хотя, казалось бы, уже все сказано. Изменений мало, и о них будет отдельная глава, но что же сейчас написать об игре в целом? Все ж и так знают: это пошаговая стратегия в стиле "Героев меча и магии", с оригинальным, наполовину примитивным и наполовину гениальным комбатом, имеющая отличный баланс и замечательную магическую систему, а также использующая любопытную концепцию "перекрашивания земель". Одна из наиболее удачных попыток совмещения принципов стратегии и RPG. Сенсация 1999-го года, обретшая, наконец, продолжение. Новая версия бесконечной саги о противостоянии Империи, орд нежити, горных гномьих кланов и демонических легионов.



Примерно так можно описать игру новичку. Еще можно упомянуть малые масштабы битв (сражаются не армии, а партии — совсем как в ролевых играх), занятую систему дележа ресурсов (доход приносят только те шахты и источники магической энергии, которые находятся на перекрашенной в "родной" цвет земле) и новаторскую концепцию почти полной неуязвимости столиц противоборствующих сторон. И, конечно же, экспа, много экспы! Вся игра — это бесконечная прокачка героев и сопровождающих их бойцов. Чудодейственный ролевой рецепт и здесь работает безукоризненно — набор уровней, наблюдение за ростом крутизны своих подопечных завораживает. Да и на стратегический рисунок это все влияет самым положительным образом. Потому как реализована совершенно правильная идея: ни за какие деньги

нельзя купить сверхбойца, его можно только воспитать в боях.

Кстати, небольшая деталь.

Сразу этого не заметил, а потом бросилось в глаза — авторы игры самым натуральным образом предали идею неуязвимости столиц! Приглядитесь к характеристикам незыблемо величественных некогда защитников столиц — в некоторых миссиях они не сильнее мага средней руки.

Изменения количественные и качественные

Начнем с количества. Самое главное количественное приобретение "Дисайплов-2" — это миссии. Интересные и продолжительные, с неожиданными сюжетными поворотами и даже меняющимися в процессе целями. По семь на каждую из четырех сторон. Саги из семи миссий — это самое то, это заметный прогресс по сравнению с первой частью.

Значительно расширен монстрятник, появились бойцы с принципиально новыми видами атаки. Теперь есть отравление, вызов элементаров, превращение могучих врагов в рахитичных импов, магия допшельгангеров, левелососущие твари, лечение (не только восстановление здоровья, но и снятие отрицательных заклятий) и некоторые другие умения. Воюющим сторонам в большинстве случаев добавлено по высокоуровневым персонажам. Кстати, теперь можно прокачивать сколь угодно долго почти всех бойцов. Даже если не предусмотрено специального строения в столице, дающего какой-то особенный upgrade, уровни все равно набираются и, соответственно, чуть набавляются характеристики.

Еще, конечно же, значительно расширен арсенал предметов, остальное — по мелочи: несколько новых заклинаний, чуть измененные цены, ряд новых умений у героев и так далее.

От количества перейдем к качеству. Значительных качественных изменений, на наш взгляд, всего три.

Первое — как и обещалось, чуть модернизирован подход к нейтралам. Они



Весьма причудливая архитектура. Но красиво



Если удастся заполучить и Haste, и Chant of hasting – скорость передвижения можно учетверить!

разбиваются теперь на условные команды (к примеру, фракция “зеленокожих” объединяет орков, гоблинов и огров на карте) и приобрели чуть большую самостоятельность. Самостоятельность выражается в том, что нейтралы иногда сами нападают на проходящих мимо героев. А в отдельных миссиях вообще являются независимой действующей силой (к примеру, встретится, наконец, более или менее нормальное эльфийское войско).

Второе – уже упоминавшиеся предметы, арсенал которых расширен не только вширь, но и вглубь. Помимо уже знакомых склянок-банок, артефактов, заговоренных стягов, магических томов, посохов и свитков, введено понятие магических талисманов (двух видов – orbs и talismans), а также отдельной категорией идет артефактная обувь (сапоги-скороходы, проще говоря). Герои-рыцари теперь изначально дружат с артефактами, рейнджеры – с сапогами-скороходами, маги, как и прежде, с посохами и свитками плюс с низшими талисманами (orbs). При всем при этом магических штучек на героя можно навесить теперь гораздо больше.

И, наконец, третье изменение напрямую коснулось боев. Теперь герой может использовать непосредственно в битве склянки и талисманы. Выглядит это так: в свой ход он, вместо своей стандартной атаки, “юзает” предмет из инвентаря (предусмотрено два боевых слота). Лечит, скажем, раненого бойца лечебной склянкой или вызывает к жизни нового монстра, или использует какую-нибудь еще заложенную в талисманах магию. Опасения, что это нововведение нарушит баланс поединков, в общем-то, не подтвердились. Прослеживается, конечно, эдакая общая манчкинская тенденция, позволяющая в “Дисайплах-2” прокачивать и экипиро-

вать своих героев так, что мама не горюй. Но особо сильных перекосов замечено не было.

Недостатки оптом и в розницу

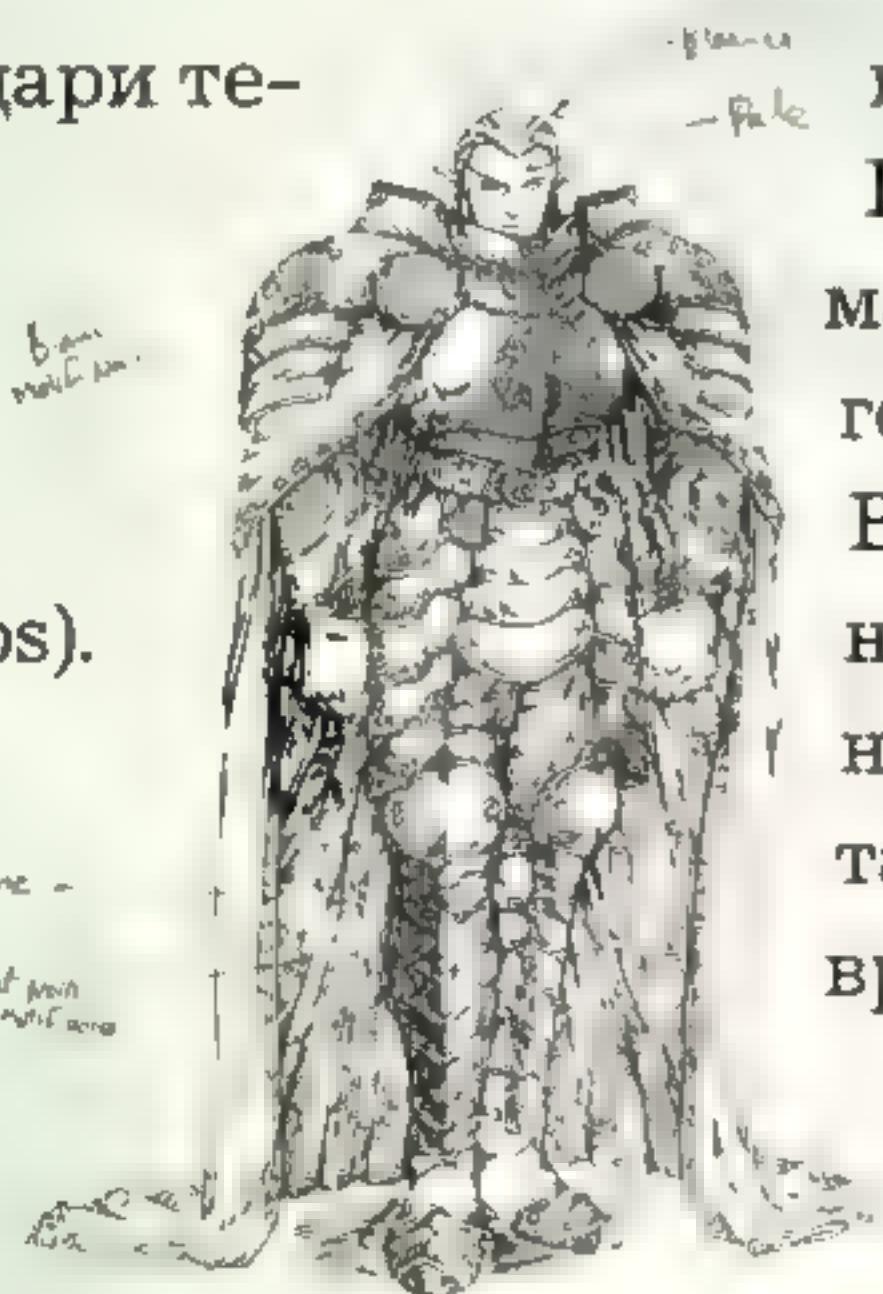
Бесспорно, поток классных стратегий притупляет журналистскую бдительность и природную придирчивость. Там, где ставится десятка за игровой интерес, недостатки обсуждать даже как-то смешно. Но ведь есть недостатки, от этого никуда не деться.

В первую очередь бросается в глаза вторичность продукта. Явная и неприкрытая. Но это вряд ли недостаток, это просто такая особенность игры, которая совершенно не мешает ей покорить сердца миллионов. Повод снизить балл за “оригинальность” и не более того.

Основные претензии будут, как ни странно, к графике.

По идее, именно графикой занимались все это время творцы-гейммейкеры из Strategy First. Ведь логика и принципы почти не изменились, а графика изменилась сильно. Осовременилась, так сказать. И, к сожалению, осовременивание прошло не слишком удачно. Формально все в норме – картинки перерисованы, цвета добавлены,

спецэффекты в наличии. Но смотрится все неважно, особенно в сравнении с недавними “Демидургами”. Что самое страшное: графика приобрела крайне неприятную для стратегий слепоту. Псевдотрехмерные горы загораживают вид на клетки карты, а из-за жутких сочетаний цветов ничегошеньки нельзя различить. Это же форменное безобразие, когда врага попросту не видно! Даже уже не просим того, чтобы по фигурке можно было узнать командира, но хотя бы бесформенными пятнами отряды не должны смотреться. Спасает, правда, включение



специального режима, при котором отображаются не только фигурки монстров, но и боевые штандарты.

Заставки, к слову, тоже минималистские и совершенно не радуют. А оформление начального меню при выборе расы заметно уступает своему концептуальному аналогу первой части.

Вторая большая претензия к AI. Поглупел он, определенно поглупел. Действия электронных оппонентов на большой карте и принципы расходования ими своих заклинаний вызывают только недоумение. По сравнению с жестким пресингом первой части тут просто какой-то детский сад. Притом на высших уровнях сложности! Миссии нельзя назвать легкими, но неприятности, по большей части, обеспечивают не конкуренты, а задуманные дизайнерами ловушки. Жаль, невероятно жаль.

И для ровного счета третий “наезд” на игру: ребята, со скриптовыми сценками надо было чуть подольше поработать! Сплошь и рядом, особенно если искать нестандартные пути прохождения, натыкаешься на зияющие прорехи в миниквестах и задуманных авторами перипетиях сюжета. Кстати, дипломатия в игре также абсолютно невменяемая. Она и раньше не блистала изысканностью, но теперь стало еще хуже. Лучший друг и союзник может в любой момент по воле генератора случайных чисел предать, с теми, кто к нам нейтрален, вообще страшная путаница.

Типичный пример: миссия номер четыре за Империю, где надо было накачать три непокорных города повстанцев. Прореха на прорехе! Сначала удалось полностью проигнорировать задуманный авторами сюжетный конфликт Империи и союзных гномов. Война была вроде как объявлена, но ни единой стычки не было. Мы их не трогали, и они нас тоже почему-то. Вождь гномов обломал зубы на логовище какого-то паука, выдал пауку заготовленные (видимо, для нас) фразы, после чего наступил мир. Дальше – больше: стоило только подписать мир – гномы тут же его нарушили! По воле генератора случайных чисел. И, наконец, в финале миссии мир пришлось нарушить уже Империи. Просто потому, что один из мятежных городов оказался у гномов. Казалось бы, какая разница, кто наказал повстанцев. Ан нет... Пришлось вместо повстанцев бить-колотить союзников.

Итоги большие и маленькие

Подводя итоги, хочется испытать на “Дисайплах” свою же “капиталистическую” как бы теорию о Настоящих Стратегиях. Сформулированы десять признаков – насколько они применимы здесь? Ответ: применимы в полной мере, хотя и не в полном составе. Disciples II – еще одна Настоящая Стратегия. Придется повториться: мы с вами воочию наблюдаем расцвет жанра. Не золотой век, конечно, и даже не серебряный, но очень-очень близко к этому.

А с игрой мы не прощаемся. У нас тут еще гайд приготовлен. Ряд советов с пылу, с жару.



Советы и рекомендации по игре, а также десять золотых правил властителя Священных земель

Часть I. Ключевые особенности

1. Распределение земель и ресурсов

Города в “Дисайплах” завоевываются обычным грубым способом, а вот с золотосными шахтами и источниками магической энергии все сложнее — они приносят доход тому, на чьей земле находятся. “Своя земля” каждый ход равномерно расползается от “освященных”, то есть принадлежащих какой-либо из держав, городов, а также от особых магических скипетров, которые могут втыкать в землю специально обученные герои. Скорость расползания “своей земли” фиксирована, ограничителями служат горы и вода.

Никакая, даже самая сильная армия не может брать под контроль источники доходов. Действенны только землеперекачивающие методы. Этими методами в игре можно очень ловко вести экономическую борьбу с противником. К примеру, отважный герой-землемер (так в гайде будут называться герои со способностью втыкать магические скипетры) вполне может оттяпать шахту прямо под носом у врага! Убить смельчака можно, а вот вернуть шахту обратно — нетушки, нужно вызывать собственного землемера.

2. Цитадели

Тут очень непросто уничтожить противника совсем. Его можно подавить, лишить земли, героев, армии, но все равно его столица, охраняемая, например, добрым молодцем Мизраэлем (Myzrael), будет неизбежно мозолить вам глаза и время от времени доставлять кое-какие неприятности. Вывод: учитесь “запирать”

противника. В большинстве случаев вражескую столицу можно легко заблокировать каким-нибудь вспомогательным героем. Посадить этого “полицейского” в городке на подступах к цитадели и пресекать с его помощью все попытки реванша. Естественно, одновременно с этим обязательно захватить себе все вражеские источники ресурсов.

Кстати, до сих пор ведутся споры, можно или нет взять цитадель в принципе. Вопрос открытый: теоретически — можно, практически — очень тяжело. Если тот же Мизраэль имеет 900 НР и 90-процентный щит (50% собственный, 40% городской), то нетрудно посчитать, что для него надо заготовить потенциал в 9000 НР повреждений. Неслыханная сумма, нереальная. И это при всем при том, что атака Мизраэля убивает почти любой отряд с одного-двух заходов, а заговоров и иммунитетов против нее нет.

Впрочем, даже в первой части можно было воспитать героя-чемпиона, который, обвешавшись магической защитой, мог почти на равных драться с могучим охранником. Во второй части прокачаться можно еще сильнее, поэтому, скорее всего, Мизраэлю и его друзьям придется несладко. К тому же (и об этом сказано в обзоре) в ряде миссий характеристики охранников самым наглым образом занижены.

3. Магия

В игре четыре магических школы, и в каждой пять уровней заклинаний. Любое заклинание сначала нужно “изобрести”. Также магическую книгу можно пополнить и другими способами — купить “ноу-хау” у союзной державы или у из-

редка встречающихся на картах торговцев знаниями. А еще герои-маги посредством свитков и посохов способны разнообразить магический арсенал (свитки одноразовые, но на них не тратится магическая энергия).

Все заклинания можно свободно касаться по всей видимой игроку территории. Ограничения: каждое заклинание не более одного раза в день (для Mage Lord — два раза); отряды в городах и монстры в логовищах для магии недоступны.

Еще одна важнейшая особенность магии: срок действия почти любого заклинания здесь только лишь один день (один ход). Все просто: созданные с помощью магии монстры через ход рассыпаются в прах, заклинания — теряют силу. Так что время и место для колдовства надо выбирать осмотрительно.

4. Здоровье

Безвозвратно погибают только полностью разгромленные отряды. Если после битвы хоть кто-то остался жив — не все потеряно. “Убитых” можно оживить в ближайшем городе или при помощи снадобий (возрождаются с НР = 1). Герои тоже поддаются оживлению; если герой “убит”, то отряд резко теряет в маневренности и лишается права атаковать города.

Потерянное в боях здоровье (НР) потихоньку восстанавливается само. Очень медленно. Чуть быстрее в городах (скорость зависит от уровня города), а также в случае, если игрок выбрал себе статус Warrior Lord. Также, естественно, помогают снадобья и заклинания. В городах лечить и воскрешать свою армию можно без каких-либо ограничений, но за деньги (при наличии в столице храма).

5. Герои

У каждой из четырех держав пять базовых классов героев. Это Воин, Разведчик, Маг, герой со способностью втыкать помечающие “свою землю” волшебные скипетры (Землемер) и Вор. Распределение ролей традиционное. Воины — олицетворение грубой силы. Разведчики имеют большую подвижность и радиус обзора. Маги медлительны, но могут использовать свитки и посохи. О землемерах уже было сказано; это крайне важные персонажи, но полководцы из них никудышные. Воры — герои для специальных заданий. У них нет имени, они не могут водить армии, но зато имеют шпионские и воровские таланты. Грубая, но действенная атака — отравление отряда. Все теряют некоторое количество НР. Есть еще вызов на дуэль (100% успеха, от дуэли отказаться нельзя) — вор будет биться один на один с командиром отряда. Для раненых героев и героев-магов это очень опасно. Дополнительные воровские атаки доступны только игрокам, выбравшим статус Guildmaster. Это Assassinate — убийство слабейшего бойца



Мизраэль в своем истинном великолепии

в отряде и очень тонкая атака — Counterfeit Orders — дезинформация противника, после которой построение его отряда случайным образом перепутывается. Эффект от дезинформации иногда бывает просто потрясающий! Именно ради этой команды стоит попробовать поиграть за Guildmaster'a.

6. Альтернативы развития

Принцип прокачки в “Дисайплах” стандартный: персонаж, выживший в бою, набирает экспу. Набрав максимум для своего уровня, он перерождается, повышает уровень. Но происходит это только при наличии в столице специального здания, обеспечивающего ту или иную модернизацию. Для персонажей, не имеющих “штатного” апгрейда, рост уровня свободный, но он приносит не очень большую прибавку характеристик.

Большинство альтернатив при модернизациях связаны с традиционным выбором между количеством и качеством. Скажем, воин Империи первого уровня может, в зависимости от выбора игрока, превращаться либо в Рыцаря, либо в Охотника на ведьм. Рыцари (Knight) имеют большой запас HP по сравнению с охотниками на ведьм (Witch-Hunter). Но зато последние обладают иммунитетом к mind-атакам (парализация, страх и так далее). Что выбрать? Тут уж кому как больше нравится, но, как правило, предпочтение отдают качеству. Иммунитет будет посерьезнее тупой прибавки к силе. С другой стороны, всегда надо учитывать, по какому пути можно добраться до мощнейших четырех и пяти-уровневых бойцов. В нашем примере путь к пятому уровню воинов (Holy Avenger и Defender of Faith) только рыцарский.

7. Статус игрока

В начале новой саги (кампании) или квеста (одиночной миссии) игрок должен выбрать уровень сложности, расу и свой статус.

У Warrior Lord'a войска ежедневно восстанавливают 15% своих HP, но игрок не может кастовать заклинания пятого уровня.

Mage Lord: игроку доступны заклинания пятого уровня, и, что самое важное, каждое заклятье можно использовать дважды за день.

Guildmaster: вору доступны несколько дополнительных команд, цена модернизации городов уменьшается вдвое, но снова закрыт доступ к пятому уровню колдовства.

Наш выбор — Mage Lord. Не столько ради пятиуровневых чародейств, которые, кстати, заметно подорожали, сколько ради великолепной возможности удваивать магические атаки.

Часть II. Описания воюющих сторон

1. Империя

У Империи отменная армия, сильная и с привычным разделением обязанностей. Главный козырь имперцев — их клирики, которые могут подлечивать бойцов



Гномы оказались проворнее и уже оттапали у демонов источник красной магической энергии

во время боя. Помимо них, есть воины, лучники, маги и титаны.

Воины заметно слабее аналогичных бойцов других рас, но с подлечивающим их клириком за спиной способны выстоять в труднейших битвах. Лучники во второй части приобрели возможность роста до Imperial Assassin (третий уровень) с отравляющей атакой, в связи с этим их ценность для армии значительно возросла — раньше для дистанционных атак маги были явно предпочтительнее.

Титаны — это особые воины с хорошей атакой и большим запасом HP. С ними получается вот такая штука: когда титаны очень нужны — не хватает денег; когда деньги появляются — у нас уже обычные воины дерутся ничуть не хуже. Поэтому у титанов в игре, в основном, защитные функции.

Во второй части добавлены высокоуровневые персонажи по всем направлениям (как и для всех других рас). Клирики высших уровней могут теперь воскрешать (Hierophant) и снимать негативные заклинания вроде парализации (Prophetess). Добавлена интересная развилка для магов: на третьем уровне они могут приобрести способность вызывать на поле боя элементарей воздуха, которых, к примеру, можно использовать в качестве отменного (потому как возобновляемого) живого щита.

Типичные имперские построения знакомы всем ролевикам: воин или несколько воинов в первом ряду, лучник + маг + клирик во втором. Естественно, можно как угодно комбинировать. Брать, скажем, дополнительного мага вместо

лучника или усиливать первый ряд. В качестве спецпостроения можно порекомендовать летучие отряды из одних лучников (иногда используются в качестве смертников).

Отметим, что у Империи два принципиально разных пути развития клириков. Они либо лечат всех сразу по чуть-чуть, либо кого-то одного, но как следует. Во многих случаях предпочтительнее второй вариант, но в финальных миссиях, где воюет уже полная партия из шести человек, лучше все-таки первое.

Из наиболее важных заклинаний надо упомянуть заговоры разных видов (wards). “Заговор” — это когда отряд не чувствителен к первой атаке указанного типа. Для имперцев обычно наиболее опасны сферы mind, fire и death.

А еще есть великолепное Haste, которое добавляет уже сделавшему ход герою 50% его исходных Move Points. Заклинание чрезвычайно ценное, грамотное его использование делает имперцев очень опасными. Допустим, на уровне Mage Lord мы применяем Haste два раза подряд. Этим фактически удваивается по-

движность героя. Во время наступления такой ускоренный отряд за минимум ходов и, следовательно, по минимуму подставляя себя под атакующие заклинания домчит до вражеского города. С помощью Haste можно увести из опасной зоны попавшего в ловушку героя. Haste просто невероятно “удлиняет руки” игроку, он может за один ход добраться туда, где враг его ну никак не ждал увидеть.



Лучший summoned-монстр Империи – голем. Он, кстати, практически единственная защита против тех отрядов нежити, что имеют бойцов с иммунитетом к weарон-сфере. Магическая атака, 50% щит и иммунитет к сфере earth и ядам.

Еще одно незаменимое заклинание – Holy armor, увеличение брони на 20 единиц. Серьезная помощь отряду, особенно, если в нем есть бойцы с собственной броней (паладины, например). “Святую броню” можно повесить и на голема – это будет чрезвычайно мощное сочетание.

Из новых спеллов можно особо отметить Daylight (IV уровень), рассеивающий весь “туман войны”. Кардинальное решение всех разведывательных задач.

2. Нежить

Воевать за нежить непривычно, но интересно. Разновидности бойцов: воины, колдуны, привидения, драконообразные змеюки и оборотни-вервольфы.

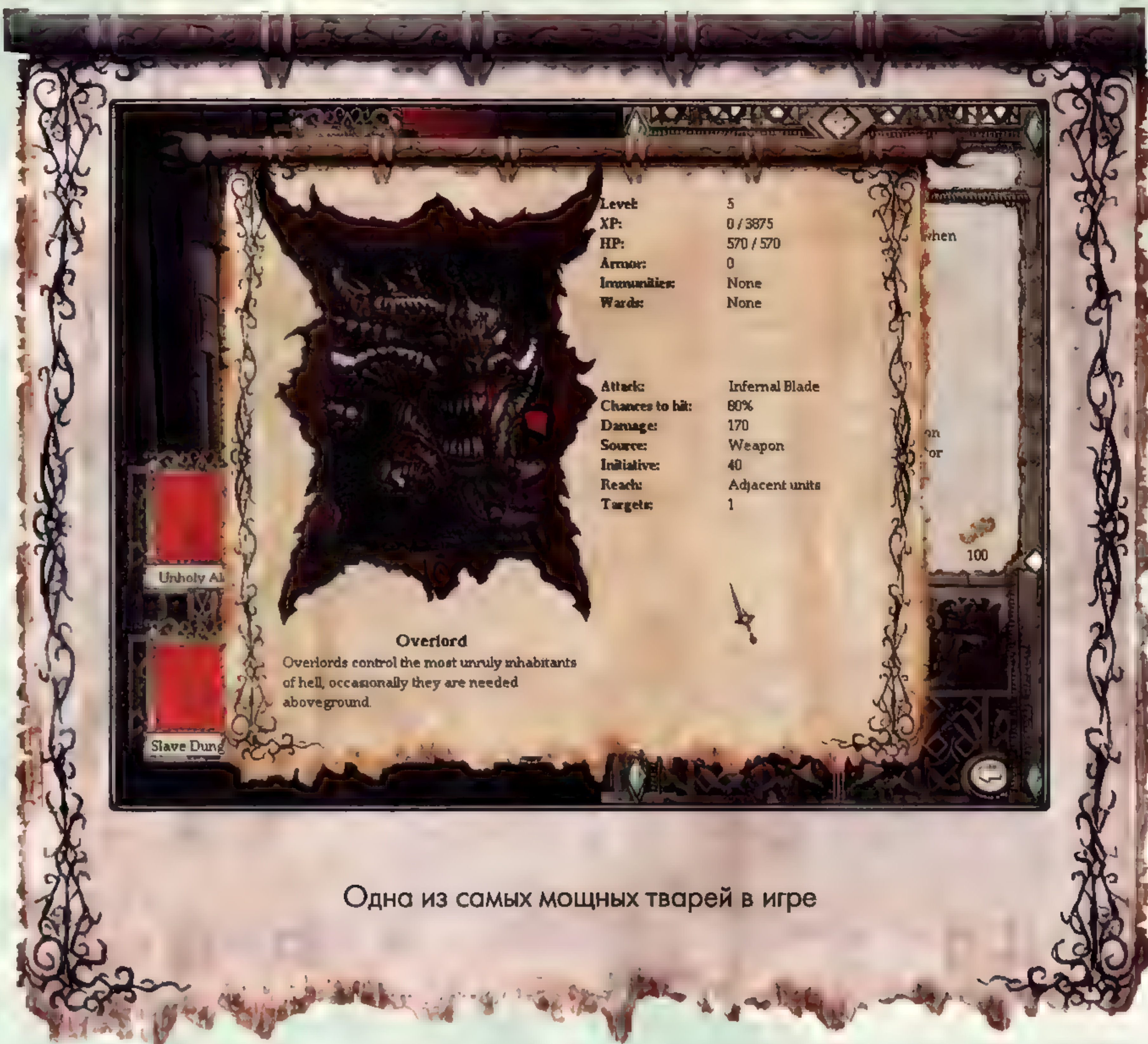
С воинами и колдунами все как обычно, но они, в целом, сильнее своих имперских коллег. Для колдунов, к тому же, предусмотрено несколько весьма любопытных ответвлений развития (приобретение иммунитета к обычному немагическому оружию и вампиризм).

Атака привидений – парализация (вражеский боец принудительно “пропускает ход”). Полезнейшие создания, особенно в схватках с монстрами-одиночками. Теперь могут на третьем уровне перерождаться в Shade и приобретать атаку “парализовать всех”. Правда, при этом катастрофически падает процент попадания и поэтому в ряде случаев двухуровневые Spector’ы предпочтительнее.

Змеюки – крепкие и сильные твари с магической death-атакой. Основное достоинство – большой запас HP при невысокой цене. Недостаток – занимают два слота в отряде. Незаменимы на начальных стадиях миссий и при обороне. Для серьезных битв все же лучше связка “воин – колдун”.

Оборотни – уникальные бойцы, имеющие иммунитет к weарон-сфере, то есть не уязвимые для немагического оружия. Но в остальном не очень сильны и спокойно бьются любым summoned-монстром типа голема или валькирии. Да и стоят дороговато. А если в армии появляются призраки (Wright), тоже обладающие подобным иммунитетом, оборотни и вовсе становятся бесполезны.

Новшества следующие. Новый пятиуровневый воин (Phantom Warrior) имеет парализующий меч. Вампиры пятого уровня могут высасывать жизнь сверх своего максимума HP. Среди колдунов появились отравляющие (Death) и левелососущие (Wight) твари. Отравляющая атака появилась и в одном из вариантов развития змеюк.



Одна из самых мощных тварей в игре

По сравнению с имперцами, здесь стоит делать больший упор на колдунов. Стандарт второго ряда – два колдуна и привидение (или колдун, герой-вампир и привидение). Общеупотребительное спецпосроение: в первом ряду тварь с иммунитетом к оружию, за ним – маги (применяется для истребления сколь угодно мощных отрядов, не обладающих магической атакой).

У нежити не очень сбалансированная магия. В основном атакующие и ослабляющие заклинания. Зато дешевый и очень полезный summoned-монстр – скелет, очень хорош как разведчик на ранних этапах миссии. Для более серьезных заданий рекомендуем

Nightmare (уровень III). А еще есть Shadow – отличнейшая защита от вражеской магии. Напускает “туман войны” на небольшой участок карты. Из новинок отметим Psalm of Death (IV уровень), который “съедает” половину Move Points вражеского героя, и Nightfall, усиленная версия Shadow, глобально скрывающая всю карту от

врага. Также упомянем, что пятиуровневый summoned-монстр переименован в Thanatos’a.

3. Гномы

Гномы в своем обычном амплуа – сильны, но неповоротливы. Впрочем, неповоротливость, как оказалось, с лихвой окупается сразу несколькими дешевыми убыстряющими заклинаниями. Бойцы: воины, метатели топоров, малыши-маги, усиливающие атаку, гиганты и йети.

Гномы-воины, как и следовало ожидать, сильнее всех. И по атаке, и по коли-

честву HP. В одном из вариантов развития могут переквалифицироваться в магов.

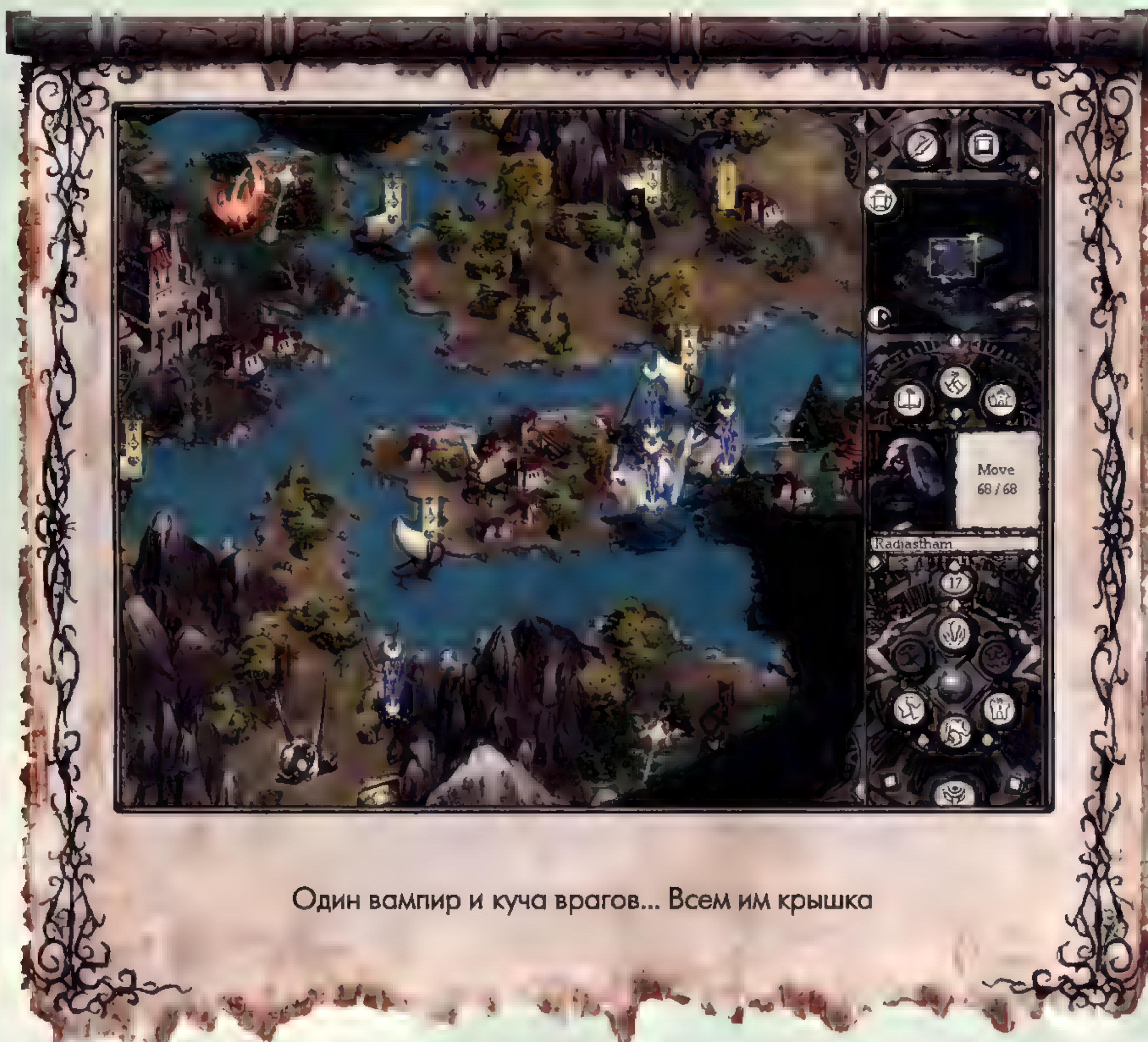
Топорометатели также выгодно отличаются от имперских лучников большим запасом HP, на третьем уровне они могут превратиться в огнеметчиков. Правда, иммунитет к сфере огня заменен простым заговором. Видно, слишком лихо они драконов и демонов щелкали в первой части...

Маги гномов умеют усиливать атаку какого-либо бойца (Boost Damage). Первая реакция – таких малышей нельзя пускать на войну. Однако внешность обманчива. Если, скажем, на начальном уровне развития связка двух воинов все-таки эффективнее сочетания “воин – маг”, то уже в опытном и полностью укомплектованном отряде малыши-усилители смотрятся просто великолепно. К тому же у них теперь есть новые возможности: на третьем уровне Druidess обретают свойство снимать отрицательные чары, а их альтернатива – Alchemist – дает возможность атаковать по второму разу.

Гиганты – бойцы с сильной атакой и большим запасом HP. Как и змеюки Орд смерти, незаменимы на начальном этапе и в обороне. При этом имеют хорошие перспективы роста и могут обрести магическую атаку. Недостаток знакомый – занимают два слота в отряде, но все же рекомендовать их для основного боевого состава можно вполне.

Йети – единственный персонаж из первоуровневых с магической атакой “по всем”. Этим и хорош. Но отсутствие модернизаций и дороговизна ограничивают применение просто катастрофически.

Построения у гномов разнообразнее, чем у Империи и Орд смерти. От экстравагантных вариантов, в которых весь отряд обучен магии (воины-маги, гиганты-маги, огнеметчики), до таранных сочетаний прокачанного гиганта с несколькими



Один вампир и куча врагов... Всем им крышка

магами-усилителями. Выбор за вами, но мы порекомендуем такой нейтральный вариант: гномов-воинов все же оставлять воинами, а гигантов обучать магии. При этом в сопровождение выделять малыша-усилителя и топорометателя (или героя-инженера с арбалетом).

Заклинания: отличные птички-разведчики (Roc), которые лучше ордынских скелетов тем, что летают; многочисленные “убыстрялки” (основная – Chant of hastening), благодаря которым “неповоротливые” гномы обгонят и перегонят любого из героев любой из рас. Chant of hastening – просто чудо до чего полезное заклинание. И притом дешевое! Восстанавливает все 100% потраченных Move Points. Результат этого “песнопения” вдвое эффективнее имперского Haste. Лорд-маг с его помощью может утроить при необходимости подвижность отряда. Также среди новых заклинаний появилось Winds of Travel (IV уровень), которое восстанавливает Move Points всем дружественным героям. Универсальный атакующий summoned-монстр – валькирия (Valkyrie). Мощный пятиуровневый – Stone Ancestor.

4. Демоны

Армия у демонов устроена, по правде сказать, бестолково, но это искупается быстроходностью, а вернее, быстролетностью героев-демонов. Бойцы: воины, колдуны, горгульи, демоны (низший уровень почему-то назван Devil) и бесы (Fiend).

Воины в армии демонов по силе примерно такие же, как и у нежити, но все портит то, что нет ни интересных альтернатив развития, ни пятиуровневой модернизации.

Колдуны у демонов так же сильны, как и у нежити, и так же могут приобрести разные нестандартные атаки. К старой развилке магов четвертого уровня, позволяющей обзавестись атакой “окамене-

ние”, добавились на третьем уровне доп-пельгангеры, превращающиеся в любого солдата из вражеского отряда. Изменена атака ведьм (Witch) – малоэффективный “страх” заменен на полиморфизм, с помощью которого можно превратить любого вражеского солдата в слабенького импа. От ведьм можно дойти до суккубов (Succubus), которые превращают в импов сразу всех врагов, хотя и с низкой вероятностью попадания.

Горгульи выполняют роль лучников. Запас НР у них средний, но зато есть броня. Для атаки они не очень годятся (занимать два слота лучником, хотя бы и не самым слабым, нерационально), но зато при обороне городов – лучше не сыскать.

Демоны – основная ударная сила. Практически аналогичны служащим гномам гигантам, также имеют возможность обрести магическую атаку “по всем” и, что очень важно, имеют пятиуровневые сверхмощные модернизации.

Бесы – аналог имперских титанов.

Построения, как правило, включают демонов (без магической атаки) и колдунов, а также воинов там, где для демона не хватает места. Для обороны городов – горгульи. Интересный спецвариант: сделать ставку исключительно на доп-пельгангеров.

Заклинания. У демонов неплохой набор иллюзий. Скажем, есть простой вызов трехголовой псины (Hellhound), а есть вызов иллюзорной трехголовой псины. Истинная находка! Иллюзорные собачки бегают так же быстро, как и обычные, но при этом не могут никого атаковать. Живут не один день, а целых три. И стоят дешево! Для разведки не придумаешь ничего лучше. А как приятно наблюдать за тем, как противник, принимая иллюзию за реальность, бесплодно расходует на нее ценнейшие заклинания! Также имеется хитрое Sanctuara, дающее отря-

ду временную невидимость. Есть схожее с ордынским средство защиты от вражеской магии – Divis nocte, напускающее “туман войны”. Из новинок интересна Illudere terra (IV уровень), делающая все отряды невидимыми.

Часть III. Десять золотых правил властителя Священных земель

Правило первое. Свежий воздух вреден для здоровья

Если вы держите ваш отряд вне защищающих от магии стен города, то не удивляйтесь тому, что в один прекрасный момент противник без труда развеет его в пух и прах. Смело гулять по округе можно только в начале миссии, когда мощные заклинания еще не исследованы, а “туман войны” скрывает молодых неокрепших героев от алчного вражеского взгляда. Но потом... Не надейтесь на снисхождение, любой ваш зазевавшийся отряд щедро угостят молниями, огнем, ледяным дождем и другими не менее приятными кушаньями.

Старайтесь, чтобы свой ход герои заканчивали в городе. Или, по крайней мере, не находились на вольной волюшке в пределах видимости противника. Превыше всего цените в героях их расторопность, их способность быстро передвигаться по карте.

Верх безумия – встречать врага в чистом поле. Не рекомендуется также расхаживать удалецкой походкой под стенами вражеских городов. Еще более глупо сражаться на виду у врага с нейтралами, подставляя истощенный боем отряд под удар.

Правило второе. Горе только рака красит

Раны остаются почти после всякого боя, только имперцы благодаря своим клирикам могут иногда выходить сухими из воды. Так вот: вовремя не лечить своих бойцов – это не есть хорошо. В идеале отряд после каждого боя надо возвращать в город или подлечивать на месте снадобьями и заклинаниями. Возврат в город предпочтительнее – это дешевле и безопаснее.

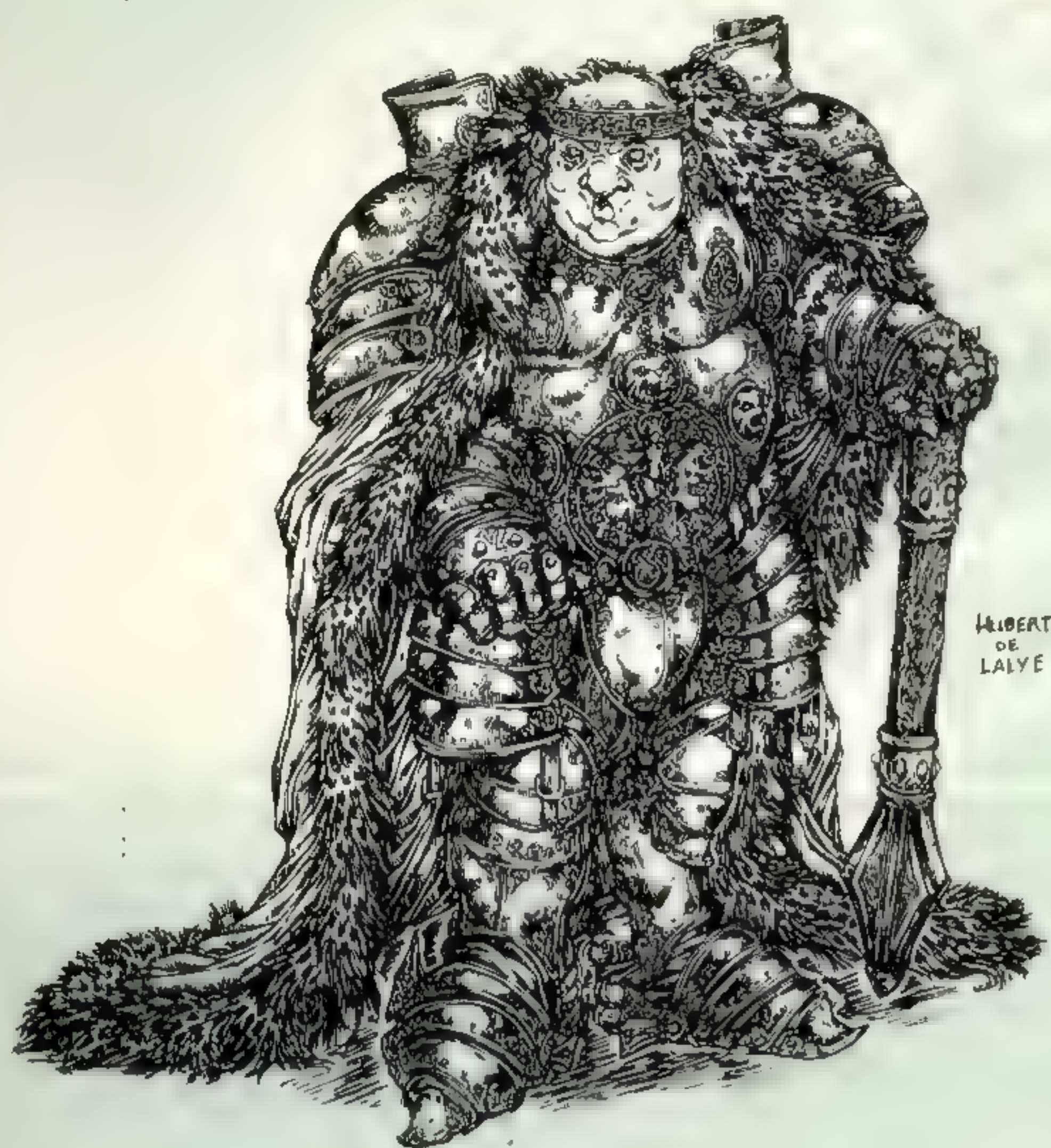
В городе первейшая задача – посмотреть на “убитых” и решить, кто из них достоин оживления. Для бойцов первого уровня цена оживления небольшая – 50 GP. Но, с другой стороны, за такую же цену можно нанять свежего здорового бойца... Тут решают личные симпатии и наличие у несчастного XP. Опытных, проверенных в боях товарищей отправляем в отставку только в самом крайнем случае. Для самых опытных лучше использовать снадобья – дешевле будет.

Теперь очередь медицинских услуг. Лечить или не лечить – вот в чем вопрос! Разумеется, если враг близко – срочно лечить. В остальных случаях можно и повременить ходик-два – пусть солдаты немного поспят. Но особо расхаживаться не стоит. Не сильно помятых бойцов быстренько ставим на ноги за деньги, тяжелораненых заменяем свежими силами – и снова в поход. А тяжелораненые пусть остаются в городе, поправляются и ждут следующего возвращения героя на побывку.

Кстати, отсиживаясь в городах, не стоит забывать и о созданных с помощью магии монстрах, которые волею враждебного мага могут нанести дружеский визит в любой момент. Им городские стены не помеха. Сильному отряду они много зла не принесут, но вот раненых почикать могут запросто.

Правило третье. Бегай быстро и не спотыкайся

Скорость передвижения по карте очень важна. Бегать быстро необходимо и в разведывательных целях, и для собственной безопасности (больше шансов вовремя уйти из-под атаки), и для общего благополучия миссии.



Наши главные быстроходы — это герои-разведчики. Если на карте много воды — тогда выгоднее летающие герои.

Когда отряд временно остается без командира, скорость движения падает просто катастрофически. Если такое несчастье происходит вдалеке от городов — отряд очень надолго (если не навсегда) выводится из игры. Тут разве что целебные зелья помогут... Особенно ловко по-

лучается выводить из строя героев-магов (даже иногда при помощи одного вора-дуэлянта).

Чрезвычайно важно всегда помнить, что любое сражение снимает у героя достаточно много Move Points (MP). Фактически, за ход получается провести не более одного-двух сражений. В связи с этим нередко ситуации, когда мощный герой неосторожно растрчивает свой ход на никому не нужные стычки, после чего остается в тактически невыгодном положении и погибает. Не допускайте этого, рассчитывайте свои удары точнее! А если хотите возвращаться в конце хода под прикрытие городов — тем более.

Правило четвертое. Нейтральные монстры — наши меньшие братья. Цените их кротость

Нейтральные монстры в “Дисайплах” смирные, незлобивые. Даже добавленные во второй части проблески активности не спасают их. Они — живая экспа. Материал для прокачки. Победить их, если они не спрятались в логовищах или городах, — задача несложная. В крайнем случае, всегда магией можно извести. Жалко бедняжек до слез...

Так вот. В начале миссии задача номер один — как можно быстрее брать под контроль близлежащие территории. Захватывать города и источники ресурсов. Это дело будет поважнее избиения горемычных нейтралов. На сиволапых мужичков, которых можно смести парой ударов, просто глупо тратить время. Да и мощные монстры тоже подождут, как бы завлекательно не выглядели за их спинами мешочки с сокровищами. Поначалу надо разбираться только с теми из нейтралов, кто загораживает нам проход в соседние земли. Таких, вообще-то, не очень много — большинство можно аккуратно обойти стороной. Силы, пока их не очень много, надо экономить. Время охоты на монстров еще настанет. Когда наша держава окрепнет, когда появятся

деньги, хорошие заклинания, “мана”, тут уж никто не отвертится.

Большого уважения заслуживают монстры, охраняющие нейтральные города и отсиживающиеся в логовищах. За города придется жестоко драться. А в некоторые логовища вообще лучше до поры до времени не соваться. Во всяком случае, не пытайтесь действовать без предварительной разведки (вором или дешевым summoned-монстром). Посмотрите сначала на обитателей, прикиньте, по силам ли они вам.

Правило пятое. Бей первым, Фреди!

Любой, даже самый заваливающий, вражеский герой поблизости — это цель номер один. Нейтралы никуда не денутся, подождут; а вот вражины — они шустрые, они могут много бед наделать. И каждого из них могут поддержать “огоньком” из вражеской цитадели.

Уничтожить даже самый сильный наступающий отряд, по большому счету, совсем несложно. Если есть силы для пары мощных заклинаний и приличный герой с сопровождением — никаких проблем. Главное — ударить первым. Но уничтожение отряда — это только половина дела. Надо еще и успеть защитить своих людей от возможного возмездия. Первое правило не забыли? Да, идеальный вариант: герой сидит в городе, наносит из него сокрушительный удар, после чего снова прячется за крепостными стенами (и там же быстренько подлечивается).

Правило шестое. Герои долго не живут

В “Дисайплах” жизнь сурова. Никакой герой не застрахован от поражения, если противник правильно подгадает момент атаки и грамотно проведет “артподготовку”. Всегда помните об этом.

Разумеется, потери все равно желательно сводить к минимуму. Героев можно защищать магией, можно прикрывать их отход другими отрядами. Искусство грамотного отступления тоже дорогого стоит. Ведь если попавший в ловушку отряд с минимальными потерями сможет пару раз уйти от боя, у него появится шанс благополучно пережить “ход” неприятеля.

Но вот кого сохранять точно не удастся — это воров. Их судьба predetermined: либо казнь при провале операции, либо безжалостная расправа при непосредственной встрече с противником. Смириться с их участием, старайтесь только, чтобы они все-таки успевали выполнить предназначенные им задания. Кстати, именно воров могут в случае чего прикрыть собой более ценный отряд.

Нелегкая судьба и у землемеров. Их, в принципе, можно и нужно беречь; но когда военные действия подползают к вражеским землям — уже не до сантиментов. Вот, скажем, ситуация: наш ударный герой доблестно захватил вражеский город. Вокруг — несколько ценных шахт и источников “маны”, помеченных скипетрами неприятеля. Что делать? Правильно — создавать и высылать одного или нескольких землемеров для сноса вражеских скипетров и установки собственных. Это делается даже не ради своих



Вражеские рыцари вовсе не рыцари — это дoppelгандеры

доходов, а ради экономического истощения врага. Расплата — землемеров, вполне возможно, уничтожат.

Правило седьмое. Качай рейнджеров!

Структура миссий такова, что лучше сразу выбрать одного героя, который станет вашей надеждой и опорой. Его желательно по максимуму прокачивать в первых тренировочных миссиях, ему надо отдавать попадающиеся иногда снадобья постоянного действия, ему надо подбирать экипировку и грамотно просчитывать набор умений.

Мой совет — качайте рейнджеров! То есть героев-разведчиков. Они быстры, и это самое главное в предлагаемой тактике.

Можно, при желании, выбрать и героя-воина. Магов не рекомендую — медлительны и слабы здоровьем, их вражеские “артобстрелы” выносят первыми. Маги незаменимы своим умением обращаться со свитками и посохами, но с этим делом они прекрасно справляются и без прокачки. Мага даже самого низшего уровня можно просто посадить в каком-нибудь городе, свезти ему все благоприобретенные магические предметы — вот и будет дополнительный источник заклинаний.

Стратегия выбора умений героя-чемпиона обычно следующая: обязательно все бонусы по передвижению (Pathfinding), обязательно максимальное Лидерство, желательно умение пользоваться артефактами и навык Weapon Master (быстрее идет набор экспы). Пользование стягами, книгами, талисманами — по обстановке, исходя из наличия данных предметов.

Правило восьмое. Расти молодую смену!

Как уже было сказано, в “Дисайплах” тактика обычно выстраивается вокруг одного прокачанного чудо-героя, переходящего из миссии в миссию. Но, понятно, у данного принципа есть издержки. Помимо общего риска попасть в ловушку и потерять сразу все, требует решения и еще одна существенная проблема — слабые вспомогательные герои обычно ни на что не годны и, как зайцы, разбегаются от вражин посильнее. А основной герой, каким бы быстроходным он ни был, не может успевать везде.

Каков выход из ситуации? Простой — готовить смену, резерв. Пока еще есть слабые нейтралы — прокачивать на них вспомогательных героев (а наш чемпион, соответственно, не должен жадничать и собственноручно изводить всех в округе). В более сложных ситуациях, особенно если враг наседает по всем фронтам, работает другой прием — надо сначала основным героем подготовить воинов сопровождения. То есть время от времени выходить на битву не с верными испытанными бойцами, а с молодыми неопытными салагами. Довели салаг до второго уровня — вот и готова свита для нового героя! Иногда очень трудно прокачать воинов — из-за слабого еще здоровья их быстро убивают. Тогда можно сделать так: берем молокососа в самое пекло, но не ставим в первый ряд. Пусть он даже не примет участия в битве, но зато экспу

и уровень все равно приобретет.

Правило девятое. Колдуй, да знай меру

Уже было сказано, что если игрок в состоянии ударить первым и при этом имеет возможность обеспечить мощную “артподготовку”, то почти никакой враг не страшен. Отсюда мораль — держите про запас энергию. Не растрачивайте мощнейшие заклинания на всякие пустяки. Найдите главного врага, того, кто действительно угрожает благополучию миссии или вашему основному герою. Вот его и обрабатывайте по полной программе.

Кстати, интересная деталь: самые ценные заклинания — это те, которые принадлежат чужой школе, которые куплены у торговцев или союзников. Объясню почему. Представьте, завладели вы в начале миссии каким-либо источником чужой магической энергии. Вы ее практически не используете, она копится, копится... И если вдруг вы приобрели пусть даже самое завалющее заклинание чужой школы, то некоторое время можно будет кидать его направо и налево!

И еще пару слов о summoned-монстрах. Они вызываются в любом видимом месте карты и могут один ход действовать не хуже иного героя. Ими можно наводить шухер в тылу врага, им можно давать самые рискованные разведзадания, их атаками можно изматывать не угодивший нам отряд, город или логовище, их можно ставить для прикрытия собственных наступающих отрядов. Бездна возможностей!

Обычно таких монстров используют грубо, исключительно для вспомогательных, изматывающих атак. Это неправильно. При атаках нужен точный расчет: монстр, в принципе, может принести больший, чем атакующее заклинание, урон, но может и погибнуть зря. Без-

думно им атаковать — значит дарить врагу экспу. Доходило до смешного: на раненых уставших бойцов насылается злой зверюга, они бьются с ним, побеждают, получают XP, повышают уровень (а при повышении уровня здоровье восстанавливается), и вот уже перед изумленным противником полностью переродившийся отряд! Немая сцена...

Правило десятое. Здесь вам не тут

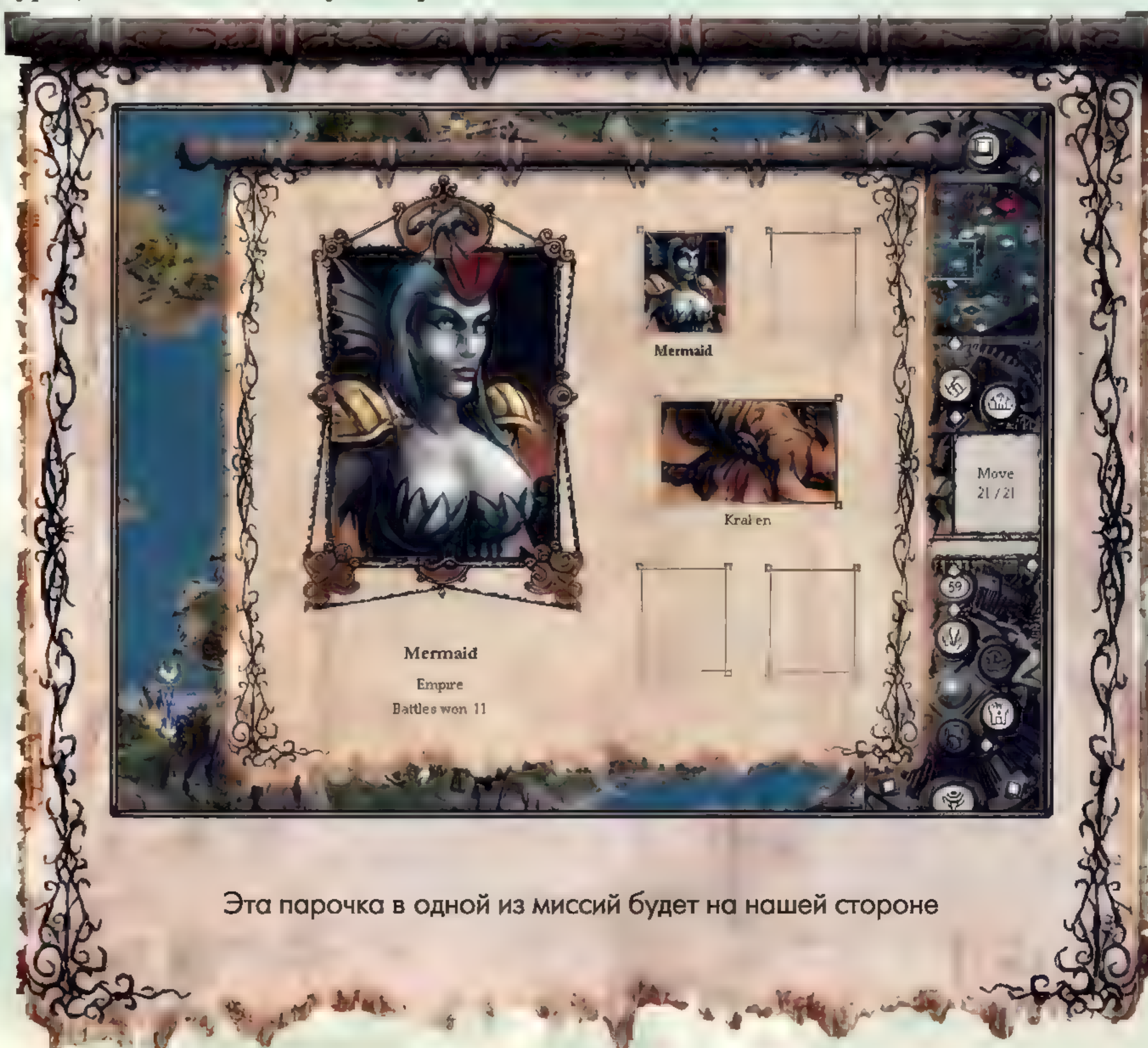
Нетрудно заметить, что игра очень похожа на “Героев” (HoMM). Так что кое-какие героические тактические наработки здесь пригодятся. Но не пытайтесь все делать по-старому, потому как в целом нужен абсолютно другой подход. Но вот



что отлично работает из старых проверенных временем способов, так это принцип “героической цепочки”. Это когда к одному головному ударному отряду при содействии вспомогательных героев — “снабженцев” подтягиваются свежие войска. По грамотно построенной цепочке можно

очень быстро перебрасывать армию.

И еще. Есть одно умение, которое играет наиважнейшую роль и в HoMM, и в “Дисайплах”. Это умение верно оценивать свои шансы. Вот мы видим состав отрядов противника, видим свой отряд. Кто кого? Напасть или отступить? Сколько магии нужно израсходовать для победы? Кого именно атаковать? Кого мы сможем победить без труда, с кем придется повозиться, кто нам пока не по силам? Если игрок способен правильно отвечать на такие вопросы, если умеет идти на разумный риск и в то же время избегает явно проигрышных комбинаций — он уже почти победитель. Положим, в одиночной игре еще можно действовать перебором, время от времени говоря “ой, ошибся” и переигрывая ситуацию. Но это не путь чемпионов...



Эта парочка в одной из миссий будет на нашей стороне

Редактируем Disciples 2

Вторую часть "Disciples", конечно же, очень ждали. Сначала, предвкушая... с нетерпением... смакованием... Спустя время, с удивлением... тоской... хотя бы демку... обреченно-разочарованно... раздосадованно... Наконец, о ней забыли, сделали вид... Тут-то она и появилась... Внезапно и натально, сверкнув глазами, на ходу бросив самодовольное "Не ждали?", устремилась к столу, подхватив бокал с чем-то шипящим и пенящимся, мгновение спустя плюхнувшись в мягкое, чуть скрипучее кресло, залпом осушив содержимое, томно и кокетливо взглянув на хозяев, потребовала повторить.

Ubicunque dulce est, ibi et acidum invenies

"Всюду, где есть сладкое, найдешь и кислое". Зачастую сделанные даровитыми людьми игры грешат очевидной несбалансированностью игровых зон. Право, обидно, когда огромный потенциал игры остается нераскрытым из-за... всего лишь неверно расставленных акцентов. Когда труд и талант многих растворяется в безучастности одного.

Помнится, пройдя кампании первой части "Disciples", я получил огромное удовольствие, впрочем, оставшись безразличным к сингловым вещам. Подборка же кампаний и одиночных карт столь ожидаемого продолжения ввергли в депрессию. Мне не хочется подробно раскрывать этот тезис, потому как игра все

равно нравится. Ей не хватило малости — ладно скроенных карт. А это-то как раз и лечится. Встроенным редактором.

ScenEdit

Дружелюбен и улыбчив. Наверняка многим придется по вкусу. В нем удачно сочетаются простота и изящество. Интуитивно понятен с первого взгляда. Все в нем кажется знакомым. Свои первые карты вы сможете лепить с листа. Томящиеся замыслы вырвутся на свободу в виде уютных крохотных мирков, заставив умилиться, завораживая ощущением тепла и умиротворенности. Причудливо-гротескные образы создадут особое настроение... Творить, творить в удовольствие. С жадностью окунетесь в мир дремавших доныне образов и иллюзий, выплеснете себя, раскрасив все вокруг пестрым великолепием.

Итак, вы решились

Прежде всего, вам нужно определиться, делаете вы карту для мультиигры либо квест для одного игрока. С multiplayer'ом все относительно ясно: у вас должна получиться честная карта с равными возможностями для каждого. Сказанное не означает, что условия для каждой из сторон должны быть симметричными. На мой взгляд, сетевую карту не стоит перегружать активными группами нейтралов и часто случающимися Event'ами. Это тот случай, когда аскетизм к лицу. Скорее всего, вам понадобится пара дней, чтобы сделать карту максимального размера для четырех человек. После первой же баталии вы, естественно, захотите внести изменения. Эдак через пяток боев она изменится до неузнаваемости, и это совершенно нормально. Потому что лучшее — враг хорошего.

Сингл капризен и мало предсказуем. Вам предстоит заставить играть AI мощно и интересно. К сожалению, сам по себе AI играть так не умеет. В первой части Disciples стратегический AI хоть и читерил и играл прямолинейно, часто смешил, обнажая стремление любой ценой соответствовать предписанной манере поведения, но слепить из него опасного, точнее, нахального соперника не составляло труда. Сейчас же AI-оппонентов обязали соблюдать видимость честной игры, в результате AI по-прежнему читерит, но пуская пыль в глаза. Что отвлекает и заметно ослабляет неHuman'ных соперников.

Хочу предложить несколько проверенных (в первой части Disciples) мер усиления игры AI-соперников:

- выдайте в вечное пользование (окружив со всех сторон скалами, например) по четыре золотые шахты каждому. Старая добрая традиция приписывать в ход "символическое" количество опыта каждому герою или юниту зиждется на благосостоянии AI-игрока, поэтому для быстрого роста и процветания соперникам нужно очень много денег (никогда не

встречали Banshee с тремя Skeleton Champion'ами?);

- выдайте максимальное количество наличных (9999);

- подчините каждому AI-врагу по три максимально отстроенных города. Заполните города живностью второго уровня;

- разместите на карте по два пассивных героя от каждой из сторон (опция AI Ignore, Set Order - Stand), исключая, понятно, human-игрока. В командах указанных героев должны присутствовать все вариации каждого из активно используемых юнитов в игре данной стороны, начиная с третьего уровня (к примеру, Skeleton Warrior, Skeleton Champion и Phantom Warrior). В первой части Disciples таким способом вы могли навязать направления upgrade'ов AI-соперникам (в нынешней успел столкнуться с волонтаризмом некроманта, предпочитающего вампиров личам. Ну и напрасно. Пять последних в команде почти гарантируют победу в первом раунде).

Подарите каждой AI-стороне по три-четыре активных героя третьего уровня. В команду каждому назначьте юниты второго уровня (в первой части Disciples это не имело бы смысла, ибо такие герои мало чем отличались от героев первого уровня. Теперь же "дармовой" герой третьего уровня имеет право сразу получить две специальности).

С таким Boost'ом оппоненты к 25-му ходу важно расхаживают по карте со Skeleton Champion'ами, самодовольно улыбаясь в усы (мне удалось встретить на двадцатом ходу героя с двумя Demon Lord'ами, столь стремительно выросшими из Demon'ов. И если бы не юный Wraith в передней линии, они очень быстро выпустили бы кишки из моего обалдевшего подопечного).

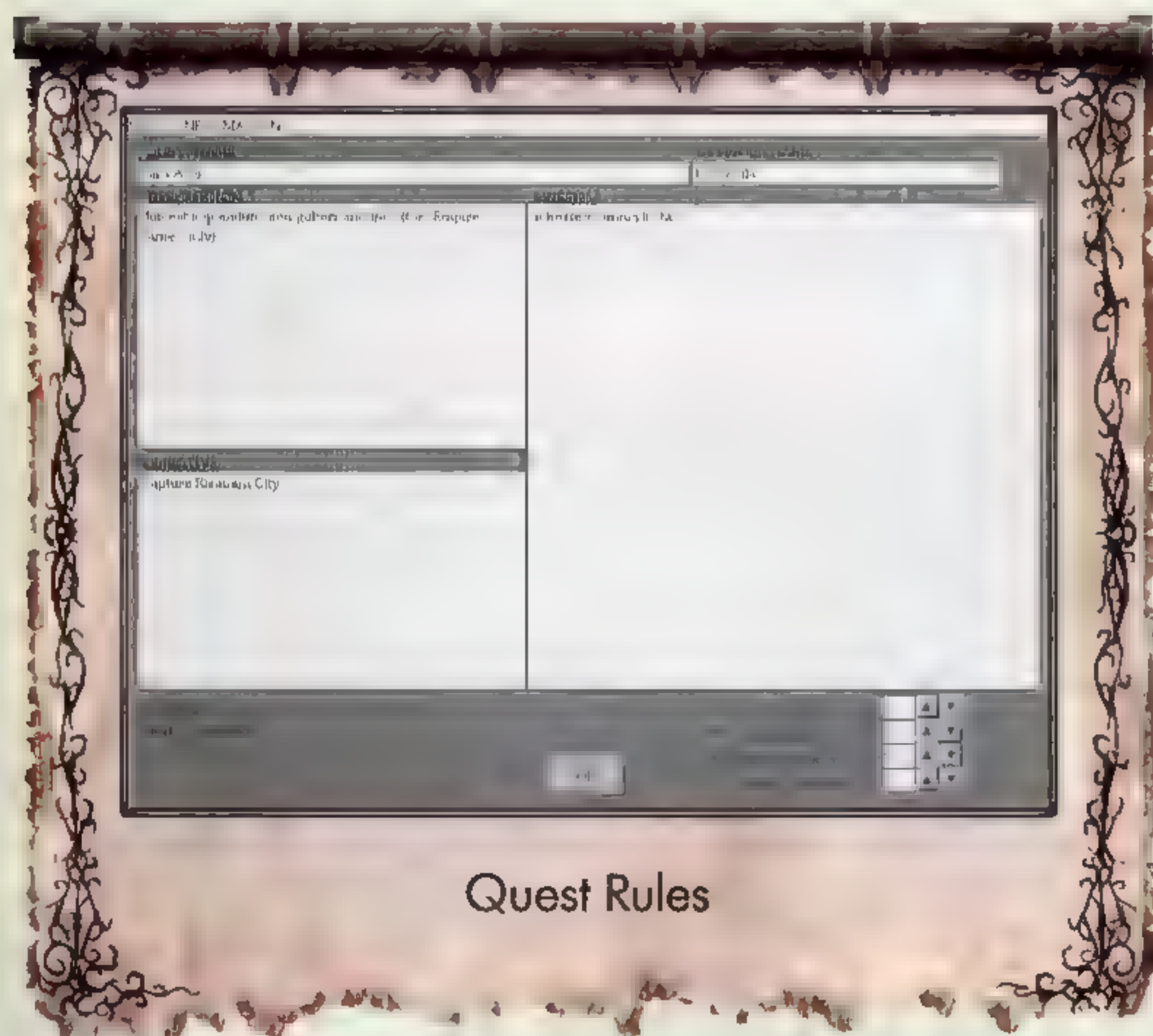
Кнопки, клавишки, панельки

У вас созрел замысел, и вы исполнены желания творить. Начиная новую карту, вы, конечно, дадите ей имя. Знайте же, что, откликнувшись на предложение "Create Quest", вы укажете не название будущей карты, а название файла, под именем которого она будет существовать всю оставшуюся жизнь. И если вы строите планы наплодить некоторое количество разновидностей одной и той же карты — у вас не получится сделать это запросто. Все изменения (в том числе и в названии карты) вы производите внутри одного файла. Единственный выход — делать резервные копии в других (и разных) директориях.

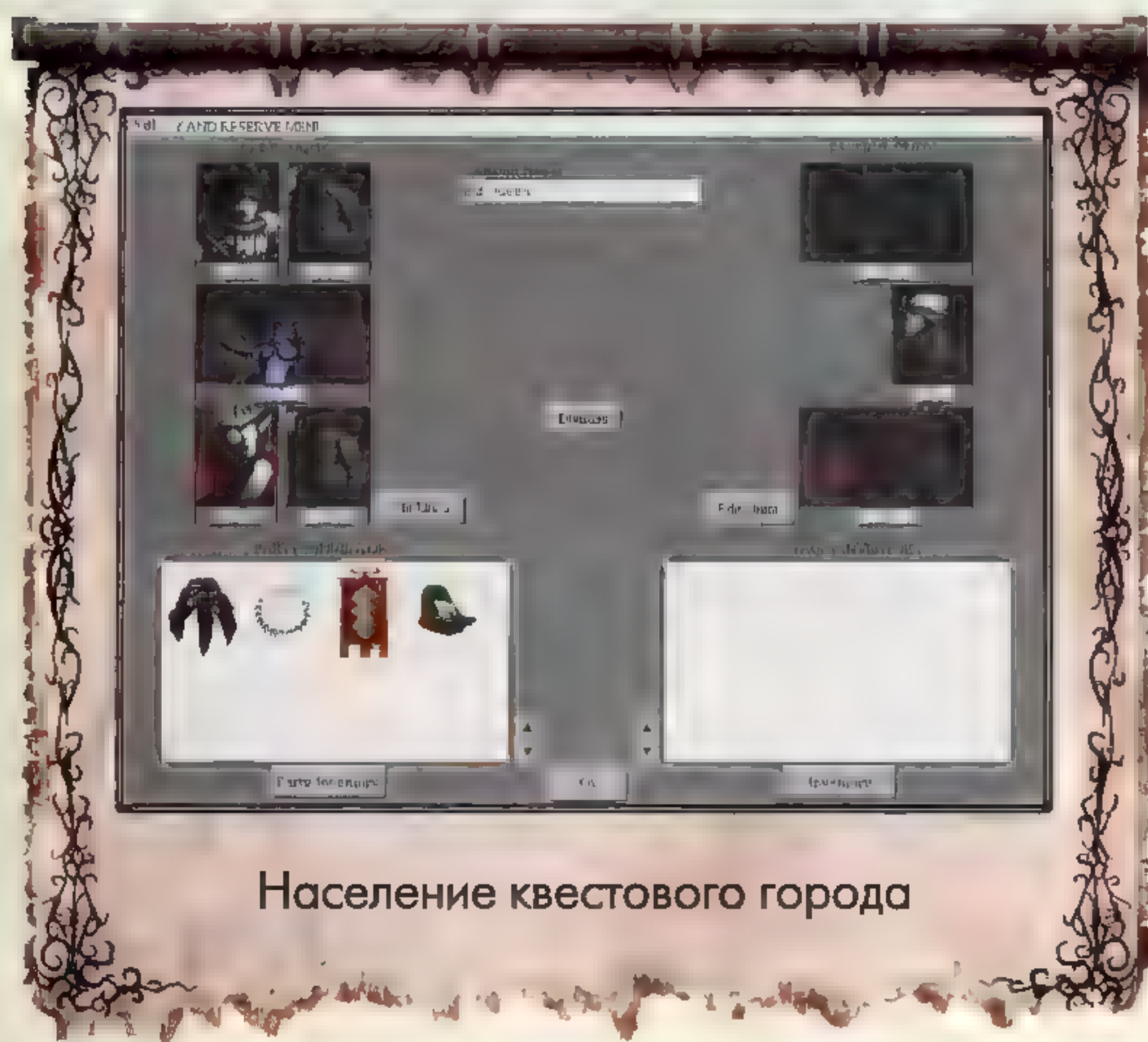
Quest Rules

Diplomacy. Определите стартовые отношения между сторонами.

Quest Info. Обзовите будущую карту. Составьте краткое описание грядущих испытаний. Расскажите об условиях победы. При своеобразном чувстве юмора можно и наврать, так как реальные условия победы указываются в меню Events. Определите стартовый уровень рекрути-



Quest Rules



Население квестового города

руемых героев и максимально достижимый (99). Здесь же нужно указать предел профессионального роста юнитов. Скорее всего, вы выберете максимальный – пятый, если только карта не является частью будущей кампании. При таких настройках Warrior сможет дорасти до Phantom Warrior'a 99-го уровня (в точности не проверял, возможно, и 94-го, так как обычный Phantom Warrior рассматривается как юнит уже пятого уровня). Определите предельный уровень изучаемых заклинаний – от первого до пятого. Я уверенно ставлю единицу, лишая игроков возможности изобрести заклинания второго-пятого уровней. Взамен выдаю уместные к использованию на данной карте. Как правило, вне закона объявляются все спеллы, наносящие прямой урон (со второго по пятый уровень). Возможность похоронить любого героя с командой, уплатив некоторое количество маны, убивает gameplay.

Add Custom Race. Delete Race. Позволят добавить участников будущих конфликтов – к имеющимся четырем основным сторонам и девяти разновидностям нейтралов. Либо избавиться от неудобных.

Map. Создавайте пейзажи на любой вкус. Помните, что по ходу игры terrain постоянно перекрашивается, определяя, в чью казну отсыпят ресурсы разбросанные на карте мана-ноды и золотые шахты. Используйте скалы и воду не только как декоративный элемент, но и как единственную возможность препятствовать нежелательной перекраске terrain'a.

Objects. Есть где разгуляться. Юниты, магазины, города, руины, дороги, сундуки с барахлом, шахты и всевозможный оживляж.

С помощью клавиши "Properties" вы сможете войти в Capital menu (щелкнув мышкой на столице любого клана), чтобы, в свою очередь: а) присвоить имя столице и предводителю клана; б) определить AI-type соперника – от Small map AI до Large map AI. Все другие модели поведения AI настолько специфичны, что использовать их чаще всего не будет иметь смысла. В противном случае вы получите по-особому ослабленного противника. Различие трех приемлемых моделей поведения – в количестве активных AI-героев. Желаете побольше хаоса – создайте карту размером 48x48 с тремя AI-оппонентами и с установкой для каждого – Large map AI; в) выложить в графе Spells доступные для применения (не для изучения) заклинания (хотя бы и нетипичные для данного клана, например, обучить некромантов кастовать Seafaring); д) воспользовавшись опцией Party & Reserve, вы сможете наполнить сокровищницу клана любым количеством любых предметов. Если только рука не устанет. Труд почти физический. Чтобы, к примеру, выдать 60 штук Bethrezen's Claw (ну, а вдруг), придется потратить около 40 секунд реального времени, привозя последние на тележке по 20 штук в упаковке, предварительно поштучно их упаковав. Вбить значение "60" возможности нет; е) помочь на старте каждому клану материально. Human-игрокам по-

мочь сложнее. На максимальном уровне сложности не AI-игрок получит крохи, хотя бы вы и решили его озолотить. Твердой валютой могут служить предметы из меню Valuable – набросайте на нужную сумму.

Определить состав и численность всех групп на карте, индивидуальные особенности любого юнита, содержимое кошельков, принадлежность к клану, Ф.И.О. командира группы, манеру поведения – от классического Stand до суматошного Roam. Наделяя юниты особыми характеристиками, не переусердствуйте. Будьте честны. Если вы создаете уникальный персонаж с приметным именем, обыгрывая это сюжетом, можно и поэкспериментировать с генокодом. Разбрасывать ward'ы щедрой рукой не стоит. Планируя боевую вылазку, игрок конструирует модель будущего боя, просчитывая очередность ходов, количество наносимых повреждений и т.д., учитывая лишь общеизвестные характеристики и способности врагов. Жертвовать сотней маны, чтобы убедиться, что перед тобой действительно Oracle Elf, а не мутант, никто не станет. А обломавшись о нетипичный Death Ward (или Immunity – для тонких ценителей юмора), любой поклонник lich'ей запомнит вашу шутку на всю жизнь.

Наполнить магазины всевозможными товарами (от банок с йодом до невольников-наемников), руины – монстрами и сокровищами, сундуки – всякой полезностью.

Наводнить города живностью и подарить их какой-либо стороне. Или никому не дарить, позволив наивным жителям на какое-то время почувствовать себя свободными.

Определить приоритеты для AI-игроков вы сможете, как ни странно, с помощью опции AI Priority, акцентировав их интерес к некоторым объектам. На-

Между прочим

На прилагаемом к журналу диске находится сотворенная автором статьи карта Rara Avis (в формате Disciples 2), предназначенная для сетевой игры вчетвером.

пример, город с Ai Priority, равным шести, будет подвергаться постоянным нападениям. Если же кому-либо из AI-игроков удастся его захватить, город будет удерживаться с упорством и героизмом защитников Козельска от татаро-монгольской инвазии.

Events. Помогут растормошить заскучавших игроков. Возможно, вдохнут жизнь в умирающий сюжет. Усилят игру AI-оппонентов.

Либо же угробят сюжет. Испортят впечатление от игры. Смешают карты, втоптав в грязь одного, несправедливо возвысив другого. Интрига игры может во многом зависеть от заданной череды событий.

Позволят определить предысторию, охарактеризовать само действие и его последствия. Например, мы хотим перманентно примирить некие три AI-стороны – Mountain Clans, Undead Hordes и Legion of the Damned. Для этого нужно создать новый Event, обозвав его, скажем, цифрой "1". В графе Events is initially выбираем Enabled. Add Condition – Frequency (every 1 day). Участниками событий станут те кланы, клавиши с именами которых вы плавно утопите. Add Effect – Ally two AI players. Далее укажите все возможные комбинации пар будущих друзей (необходимость дружить с самим собой не рассматриваем). "Amicitia nisi inter bonos esse non potest", – лукаво щурясь, прошепелявил Dwarf, что на горном наречии значит: "Дружба возможна лишь между хорошими людьми"...

Творите в удовольствие.



Оживляж

Энциклопедия Стратега

Когда мы задумали этот конкурс, то предполагали, что рекордный счет будет в районе 10000-15000, но первый же присланный сейв перевалил за эту отметку. Более того, как вы видите из прилагаемой таблицы, пятеро участников конкурса показали результат за 20000. Это не может не радовать — участники конкурса подобраны исключительно сильные.

В присланных играх присутствовали все возможные типы побед, но, как и ожидалось, первую десятку составили военные. Причем большинство игроков воспользовались методом Павла Шумилова (размер мира tiny, три соперника), а кое-кто пошел дальше и свел число соперников к одному. Впрочем, и сторонникам классической игры (средний или больший мир, семь и более соперников) удалось показать очень приличные результаты.

Итоги конкурса

Раздача слонов

1. Абсолютный лидер конкурса **Сергей Гришин** стал счастливым обладателем нового модема Courier и программы "Антивирус Касперского". Его просто фантастический результат — 31436. Между прочим, он же прислал сейв самой короткой игры (8 ходов) и две очень красивые дипломатические победы, одну из которых одержал при максимальном уровне сложности (размер мира huge, уровень deity, пятнадцать соперников). Так что Сергей продемонстрировал высокий класс, и его результат вполне закономерен.

2. **Пупышев Антон** получает две интернет-карты номиналом 500 рублей каждая за ТРЕТИЙ показатель (23898 очков), т.е. второй результат опять-таки продемонстрировал Сергей Гришин.

3. **С. Пустинский** (20866 очков) награждается одной интернет-картой за четвертый показатель.

Кроме того, мы решили наградить участников, продемонстрировавших лучшие результаты в специальных номинациях (каждого — одной интернет-картой):

★ **Евгений Никольский** получает приз за победу в номинации "Весь мир у ног" за высший счет при победе доминированием (9552 очков);

★ **Александр Ротко**, приславший единственную культурную победу (9137 очков), признан нами победителем в номинации "Самый культурный игрок";

★ **Сергей Гришин** (см. пункт № 1) получает еще и приз "Искусный дипломат" за лучшую дипломатическую победу (7851 очков);

★ **Станислав Цой** получает приз "За верность традициям". Ему принадлежит единственная из всех присланных "классическая" победа космическим рейсом (4833 очков);

★ **Валерий Соколов** набрал самое большее количество очков, играя за русских (12498 очков), посему он получает приз "От благодарных соотечественников";

★ **Павел Солянка** получает приз "За волю к победе". Хотя он одержал не самую крупную военную победу (11008 очков), но она была достигнута в исключительно трудных условиях — уровень Deity, стандартный размер мира и семь соперников. Так что уже к середине игры Павлу пришлось руководить державой в сотню с лишним городов, думаю, не у многих хватило бы терпения довести такую игру до конца.

Краткие сведения о двадцати лучших играх представлены в таблице. Кроме того, на нашем диске

присутствуют соответствующие сохранения, так что можете сами посмотреть, как именно была одержана та или иная победа.

Призы предоставлены компанией RRC.

Некоторые выводы

Набранный в процессе конкурса материал позволяет сделать определенные выводы и обобщения.

Добиться военной победы в кратчайший срок легче всего, руководя ацтеками. Их быстро бегающий Jaguar Warrior вне конкуренции. А вот Импу зулусов, тожедвигающийся на две клетки, явно не тянет из-за своей высокой (для начального



Двадцатка лучших

| Место | Автор | Счет | Нация | Уровень | Победа |
|-------|---------------------|-------|------------|---------|---------------|
| 1 | Сергей Гришин | 31436 | Ацтеки | Deity | Военная |
| 2 | Сергей Гришин | 28072 | Ацтеки | Emperor | Военная |
| 3 | Пупышев Антон | 23898 | Ацтеки | Emperor | Военная |
| 4 | Pustinskiy_S | 20866 | Зулусы | Deity | Военная |
| 5 | Алексей Капиниченко | 20593 | Ацтеки | Emperor | Военная |
| 6 | Неелов Олег | 16696 | Ацтеки | Monarch | Военная |
| 7 | Bojan Voves | 12924 | Англичане | Regent | Военная |
| 8 | Соколов Валерий | 12498 | Русские | Regent | Военная |
| 9 | Солянка Павел | 11008 | Вавилоняне | Deity | Военная |
| 10 | Сергей aka Ali | 10123 | Персы | Emperor | Военная |
| 11 | Глухов Иван | 9626 | Русские | Regent | Военная |
| 12 | Евгений Никольский | 9552 | Египтяне | Deity | Доминирование |
| 13 | Ротко Александр | 9137 | Египтяне | Monarch | Культурная |
| 14 | Алексей Волобуев | 8792 | Персы | Monarch | Военная |
| 15 | Иванов Павел | 8420 | Римляне | Regent | Военная |
| 16 | Сергей Гришин | 7851 | Русские | Deity | Дипломатия |
| 17 | Леонид Репин | 7592 | Французы | Deity | Дипломатия |
| 18 | Сергей Гришин | 7711 | Русские | Deity | Дипломатия |
| 19 | Сергей aka Ali | 7374 | Персы | Emperor | Военная |
| 20 | Цой Станислав | 4833 | Персы | Regent | Космическая |



Пупышев Антон и Сергей Гришин

этапа игры) стоимости. Удвоенная же сила защиты при молниеносной кампании особых преимуществ не дает.

Для военной победы в более сложной конфигурации мира лучшими оказались наши соотечественники. С близкими соседями можно разделаться обычными войсками, а когда руки доходят до дальних, как раз появляются Казаки. На первый взгляд, тут преимуществ больше у немцев, но никто из участников конкурса их не выбрал. Так что, скорее всего, преимущества эти кажущиеся.

Единственная победа доминированием, вышедшая в двадцатку, по сути ничем не отличается от военной (к моменту победы у противника остался единственный город). Так что тут можно сделать только один вывод: если вы хотите победить именно военным путем и досрочная победа вам не нужна, победу доминированием в начальных настройках нужно отключить.

Кто лучше для дипломатической победы, сказать трудно. Кроме представленных в таблице русских и французов, побеждали египтяне и римляне. Но, скорее всего, более высокий счет русских и французов вызван не какими-то преимуществами этих наций, а мастерством руководивших ими игроков. Так что на дипломатическую победу явно можно рассчитывать любая цивилизация.

Для культурной победы и вообще для долгой и интересной игры лучшими оказались египтяне. В ближайшее время мы планируем рассказать подробнее об этой любопытной нации и о том, как за нее следует играть.

Совершенно невостребованными игроками оказались немцы, китайцы, японцы, индийцы, греки, ирокезы и американцы. Почему так? Не знаю, скорее всего, тут сказались симпатии и антипатии игроков к представителям данных наций.

Мы не прощаемся

Напоследок хочу сказать большое спасибо всем, кто принял участие в нашем конкурсе, и объявить новый. Как ни крути, а в проведенном free style конкурсе многое зависело от везения. Кроме того, любители военных действий имели преимущество над сторонниками мирного пути развития. Чтобы уравнивать шансы, мы решили устроить турнир с абсолютно равными начальными условиями под девизом "Перепишем историю". На прилагаемом к журналу диске имеется сохранка первого хода игры (карта Земли, стандартный размер, семь соперников, игра за русских). Устанавливайте ее на свой компьютер и в бой. Кто наберет наибольшее количество очков (при любом варианте победы), тот и выиграет. Кроме того, как и в прошлый раз, будут специальные призы по разным номинациям.

SAVE'ы принимаются до 15 апреля.

Сергей Гришин

Слабое звено

Как и обещали, победитель конкурса рассказывает о том, как ему удалось достичь победы. Однако, поскольку рекордная его игра закончилась, по сути не начавшись, мы решили дать Сергею возможность поведать об очень красивой дипломатической победе (18-е место, 7711 очков). Думаю, этот рассказ будет полезен многим любителям "Цивилизации".

Я слышал немало восторженных отзывов об одной из моих любимых игр Civ 3, но ни разу никто не назвал то, что, с моей точки зрения, является ее главным плюсом по сравнению с предыдущими частями и сходными играми, - саму возможность победы без единого боя на высшем уровне сложности, победы даже самым слабым из государств. Бывают же среди геймеров пацифисты, которым хочется не выиграть методом вероломного нападения на вчерашних союзников, а победить в честной научно-производственной борьбе, после которой противник, опережающий тебя по гистограмме развития в несколько раз, может только бессильно выдавать фразы типа "мы еще встретимся" и "тебе повезло... на этот раз". В третьей "Цивилизации" все, как в жизни: не всегда побеждает сильнейшая страна, выиграть может и самое слабое звено. Наиболее ярко эта возможность реализуется путем дипломатической победы, поэтому я в основном пытался достичь именно ее.

Ключ к победе - борьба за ресурсы

В начале игры главной целью является "приватизация" не менее 6 источников предметов роскоши, желательно, чтобы они были хотя бы двух разных типов. Пройдет время, и благодаря этим ресурсам можно будет устранить почти неизбежное на начальном этапе отставание в науке.

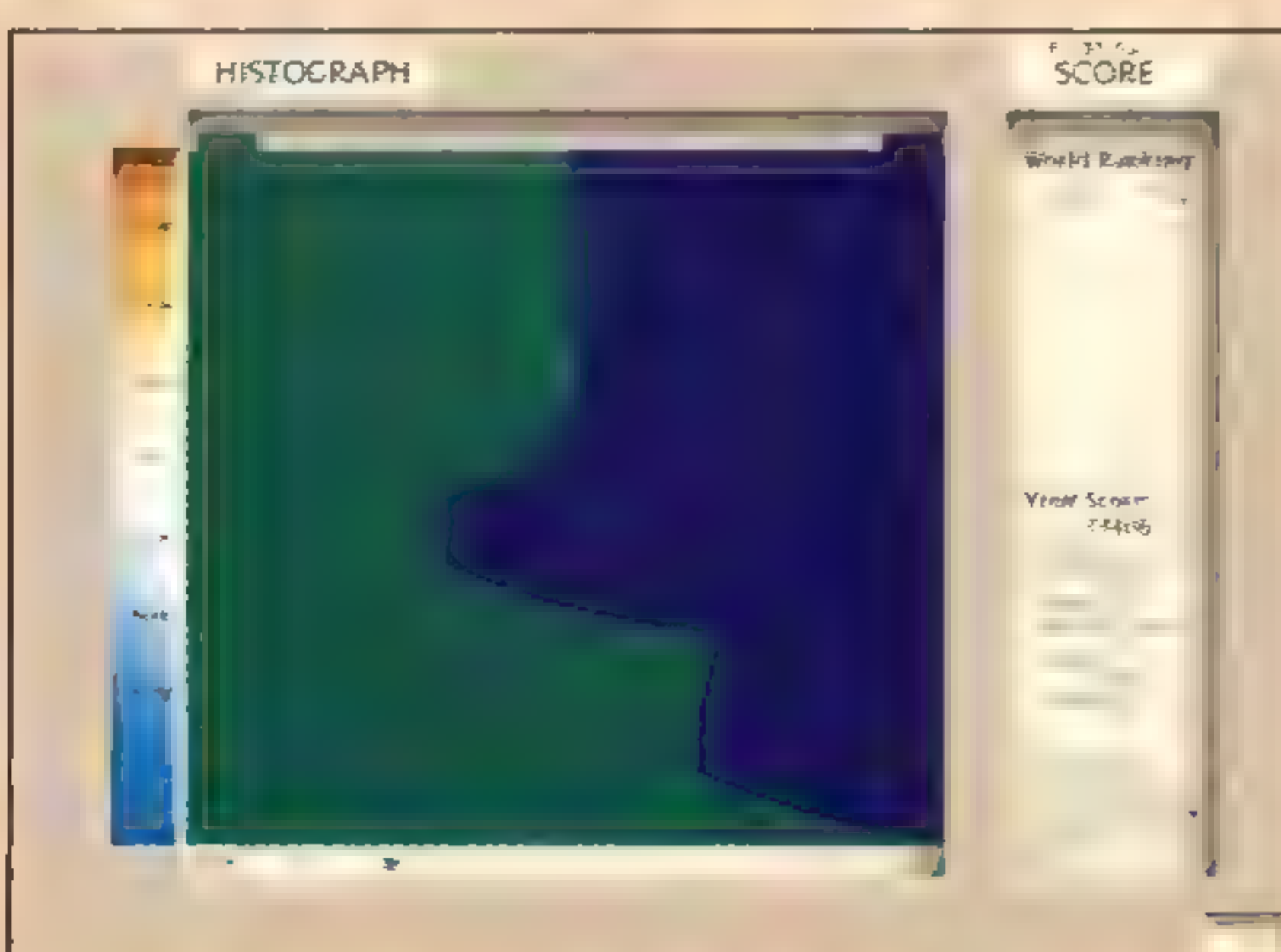
На высшей сложности рост городов и производство в них у компьютерных оппонентов ускорено почти вдвое, даже селтлеров у них два, так что обеспечить себе жизненное пространство сложно. Первый город я основал возле ресурса,

дающего бонус к пище, тут же построил в нем воина, амбар и провел дорогу к клетке с вином. Возведение амбара позволило непрерывно производить селтлеров - за время строительства как раз появлялись два новых жителя. Тут еще разведчик нашел в деревне варваров селтлера, который, основав Петербург, отбил 4 клетки со слоновой костью прямо из-под носа французов. Основа будущей победы была заложена.

Бросать все средства на научный прогресс бесполезно; если исследовать те технологии, которые можно открыть менее чем за 32 (40) ходов, будешь плестись в хвосте имеющих большой бонус соперников и открывать то, что они уже знают. Так что лучше всего установить расходы на науку на 10% (а при наличии одного ученого в городе в ноль) и открывать то, до чего у конкурентов не дошли руки. Если получаешь открытие первым, можно продать его всем остальным по весьма выгодному курсу. Но нужно как можно быстрее наладить связи с другими цивилизациями, т.е. исследовать местность ускоренными темпами. При этом несколько технологий можно найти в деревнях и обменять у соседей, только побыстрее, пока оппоненты не обменялись между собой.

Мне удалось первым открыть обработку железа, что дало возможность выменять еще несколько технологий. К тому же я узнал расположение залежей железа раньше оппонентов и смог захватить целых два. Третий источник я получил позднее с помощью простого приема: немцы построили город на клетке, через одну от него по диагонали, а я основал Ярославль прямо около источника. Граница сдвинулась, и залежи оказались в моих руках.

Для того чтобы наладить обмен лишних ресурсов на технологии, нужно как можно быстрее проложить торговые пути. Так что я сосредоточился на строи-



| Rank | Score | Name | Civilization | Difficulty | Victory Type |
|------|-------|-----------|--------------|------------|-----------------|
| 1 | 81436 | Montezuma | Aztec | Deity | Military (Wond) |
| 2 | 28072 | Montezuma | Aztec | Emperor | Military (Wond) |
| 3 | 23898 | Montezuma | Aztec | Emperor | Military (Wond) |
| 4 | 20866 | Shaka | Zulu | Deity | Military (Wond) |
| 5 | 20593 | Montezuma | Aztec | Emperor | Military (Wond) |
| 6 | 16026 | Montezuma | Aztec | Emperor | Military (Wond) |
| 7 | 12924 | Elizabeth | English | Regent | Military (Wond) |
| 8 | 12498 | Catherine | Russian | Regent | Military (Wond) |
| 9 | 11748 | Henrikus | Dutch | Deity | Military (Wond) |
| 10 | 19123 | Xerxes | Persian | Emperor | Military (Wond) |



тельстве дорог к немцам и французам (а через них соединился с англичанами), а сразу же после открытия картографии ускоренными темпами построил гавань. Теперь каждые 20 ходов я имел возможность выменивать четыре своих лишних предмета роскоши на технологии. Научный прогресс значительно ускорился, тем не менее, в следующую эпоху я перешел одним из последних.

Жизненное пространство

К этому времени мир был уже поделен, так что новые города пришлось основывать внутри своей территории. Всего у меня получилось 15 городов, причем ставил я их так, чтобы их размер не превышал 15 жителей. Расчет тут простой – 5 предметов роскоши (а получить больше в свои руки было затруднительно) при наличии рынка дает 9 довольных жителей, один удовлетворен изначально, остальных удовлетворяют храм, собор и Коллизей. Таким образом города указанного размера нормально функционируют без разорительных расходов на роскошь. На каждые 2 города я произвел по 3 рабочих, так что рост их шел достаточно быстрыми темпами.

Тут пошли проблемы с коррупцией. Во всех городах (кроме нескольких центральных) я сразу построил суды, но даже в середине России коррупция доходила до 50%, а на окраине – терялось почти все. Да еще два города переметнулись к немцам. К тому моменту я еще не знал методов борьбы с переходами городов, думал

– построил библиотеку и все в порядке. Пришлось в окраинных городах купить библиотеку и храм (построенный на треть), потеряв на это по одному жителю на каждое строение.

Для снижения коррупции нужно было возводить Забытый дворец, и я заложил его в Петербурге. Но за десяток ходов до окончания строительства он переметнулся к немцам, так что пришлось вернуться на два хода назад и построить в нем университет. Ну а второй дворец я так и не построил – к этому времени до окончания игры было не так уж далеко.

Большой скачок

К индустриальной эре я подошел ноздря в ноздю с остальными цивилизациями, а при переходе в нее получил бонусную технологию, которую не знал никто. Оппонентам пришлось здорово раскошелиться, ну а я занял лидирующее положение в науке, которое уже не терял до конца игры.

Пора было заняться индустриализацией страны. Своего угля у меня не оказалось, а соперники запрашивали за него

жуткую цену, поэтому я решил сперва подготовить условия для ускоренного строительства железных дорог с тем, чтобы покрыть всю страну стальными путями за двадцать ходов (время действия контракта). Это мне удалось, так что в следующую эпоху я перешел с мощной индустриальной базой. Теперь встал вопрос строительства ключевого для победы дипломатическим путем Чуда света – ООН (если бы его построил кто-то другой, мою маленькую Россию просто не допустили бы к выборам).

Подготовку к строительству я начал загодя: согнав в Москву (а это был самый индустриально развитый город с фабрикой и электростанцией) почти всех рабочих, превратил их в горожан. Таким образом жители Москвы получили возможность обрабатывать все клетки города (соседним городам пришлось потесниться), а лишние жители, преобразованные в артистов, успокаивали недовольных. Производство в Москве превысило 100 цитов.

Ходов за десять до открытия атомной бомбы я заложил в Москве Локальное чудо, так что, когда появилась возможность строить ООН, половина дела уже была сделана.

Голосуй или проиграешь!

Выиграть выборы совсем просто. Деньги на технологии уже не нужны, и можно пустить все свои ресурсы, деньги и технологии на подкуп избирателей. Со всеми, кто не ведет войны, желательно еще и заключить пакт о взаимной защите. Используя эти методы, я выиграл выборы с разгромным счетом 7:1 (за французов проголосовали только они сами). Далее я увидел счастливые лица глав всех цивилизаций, в том числе и Жанны-неудачницы, которая проиграла стране, впятеро меньшей по размерам (видно, оттого, что наголо побрилась в современной эре), высший рейтинг “Великолепный” и итоговый результат – почти 8000 – не так плохо, учитывая, что это была всего лишь моя вторая победа на высшей сложности.



Секреты “Цивилизации”

LX Da Mad aka Александр Ротко

Лишние жители

Если какой-то ваш город достиг максимального размера, а технологии, позволяющей превзойти этот размер, вы не знаете, стоит пустить лишних жителей на что-то полезное. Ускорить постройку (при деспотизме и коммунизме), произвести рабочего или селтлера, можно и призыв в армию организовать. Второй вариант – раз уж население все равно не растет, переставьте работающих на клетки, где будет производиться больше щитов или коммерции (вроде гор, холмов, побережья). Но как только возможность прироста будет восстановлена (построен госпиталь или уменьшено население), не забудьте вернуть status quo! Люди – наше богатство.

Стоит “выгонять жителей из города” и тогда, когда число жителей в нем будет больше, чем доступное для обработки число клеточек. Дело в том, что специалисты (ученые и сборщики налогов) стали работать гораздо хуже, чем в предыдущих играх. Так что лучше пустить их на производство полезного юнита.

Ускоренное строительство

Здесь есть маленькая, но немаловажная деталь: если в постройку не вложено еще ни одного щита, то каждый покупаемый обойдется в восемь золотых, а если хотя бы один, то уже в четыре золотых за щит! Отсюда два следствия. Первое: ход подождешь – полсуммы сэкономишь; второе: старый добрый китайский способ многоступенчатой покупки, как в первой Циве – если ждать возможности нет, купите сперва самый дешевый юнит, а потом, изменив на требуемое, доплатите уже по 4 золотых за остаток. Например, покупка пехотинца с промежуточным приобретением рабочего обойдется на $90 \cdot 8 - (10 \cdot 8 + 80 \cdot 4) = 320$ золотых дешевле, а это лучше, чем стипендия! Вместо покупки за 80 первых щитков можно что-нибудь расформировать, скажем, заблудившегося представителя древних эпох или не способного защитить город лучника. Единственный момент: если куплено хотя бы несколько щитков постройки, вы не сможете поменять задание на Чудо света или дворец!

Ускорение Чудес света

Когда вам сообщают, что кто-то из конкурентов построил Чудо света, находящееся у вас в производстве, тут же переключайтесь на строительство дворца. Если у вас на подходе какая-то технология, позволяющая строить другое Чудо

света, можно будет потом переключиться на него. Не забудьте только скорректировать производство в городе, чтобы дворец не был построен слишком рано.

Кроме того, дворец можно строить в нескольких городах одновременно, так что, когда у вас на подходе несколько технологий, дающих Чудеса света, можно загодя начать их строительство, зарядив в выбранных городах возведение дворцов, и переназначить по мере изобретения технологий.

Можно использовать этот прием и для ускорения производства каких-то крупных построек (фабрика, госпиталь).

Работоторговля

Она существует в игре в скрытой форме, причем до самых продвинутых эпох. Если рабочий находится в столице, он выставляется на продажу. Таким образом в случае крайней необходимости можно загнать часть своих подданных или приобрести подешевле иностранную рабочую силу.

Торговля контактами

Если вы имеете контакт с двумя цивилизациями, не подозревающими о существовании друг друга, есть возможность продать одной из них контакт с другой. Только предварительно проверьте, какая из двух цивилизаций даст вам за это больше.

Вообще-то торговать контактами нужно очень аккуратно. Лучше, если две цивилизации обмениваются открытиями через вас (купив технологию у одной цивилизации и продав ее другой, вы как бы получите ее даром). А вот когда двум конкурентам до “встречи на Эльбе” остаются считанные ходы, можно и просветить их о существовании друг друга.

Предотвращение войны

Сдерживать соседние государства от объявления вам войны можно, покупая у них технологии и ресурсы в кредит. Кому хочется терять несколько золотых на каждый ход? Поэтому, даже если у вас есть сумма, необходимая для покупки чего-то, попробуйте предложить вместо нее регулярные выплаты за каждый ход (разделив общую сумму на 20).

Торговля картами

Карта мира и карта территории являются очень ценным товаром. При первом контакте за них можно получить весьма крутые технологии. Но учтите, если вы продали кому-то карту своей территории, он может, продав кому-то карту мира, открыть ему и вашу территорию. Естественно, ценность вашей карты от этого упадет. Поэтому нужно продавать карты на одном и том же ходу большинству противников (предварительно выменяв или купив контакты).

Ловля на живца

Компьютерные оппоненты не могут пройти спокойно мимо одиноко стоящего

юнита с нулевой защитой (рабочий, артиллерия и т.д.), они обязательно его захватят. Но захват юнита считается за атаку, а атаковать больше одного раза за ход могут только танки. Отсюда прием: если на ваш город идет немереная сила, а подвести подкрепления вы не успеваете, поставьте рядом с городом несколько юнитов-приманок. Неприятель их захватит, растратив атаки своих сильных юнитов, а вы на следующем ходу и неприятельские юниты уничтожите, и свои назад вернете.



Торговля городами

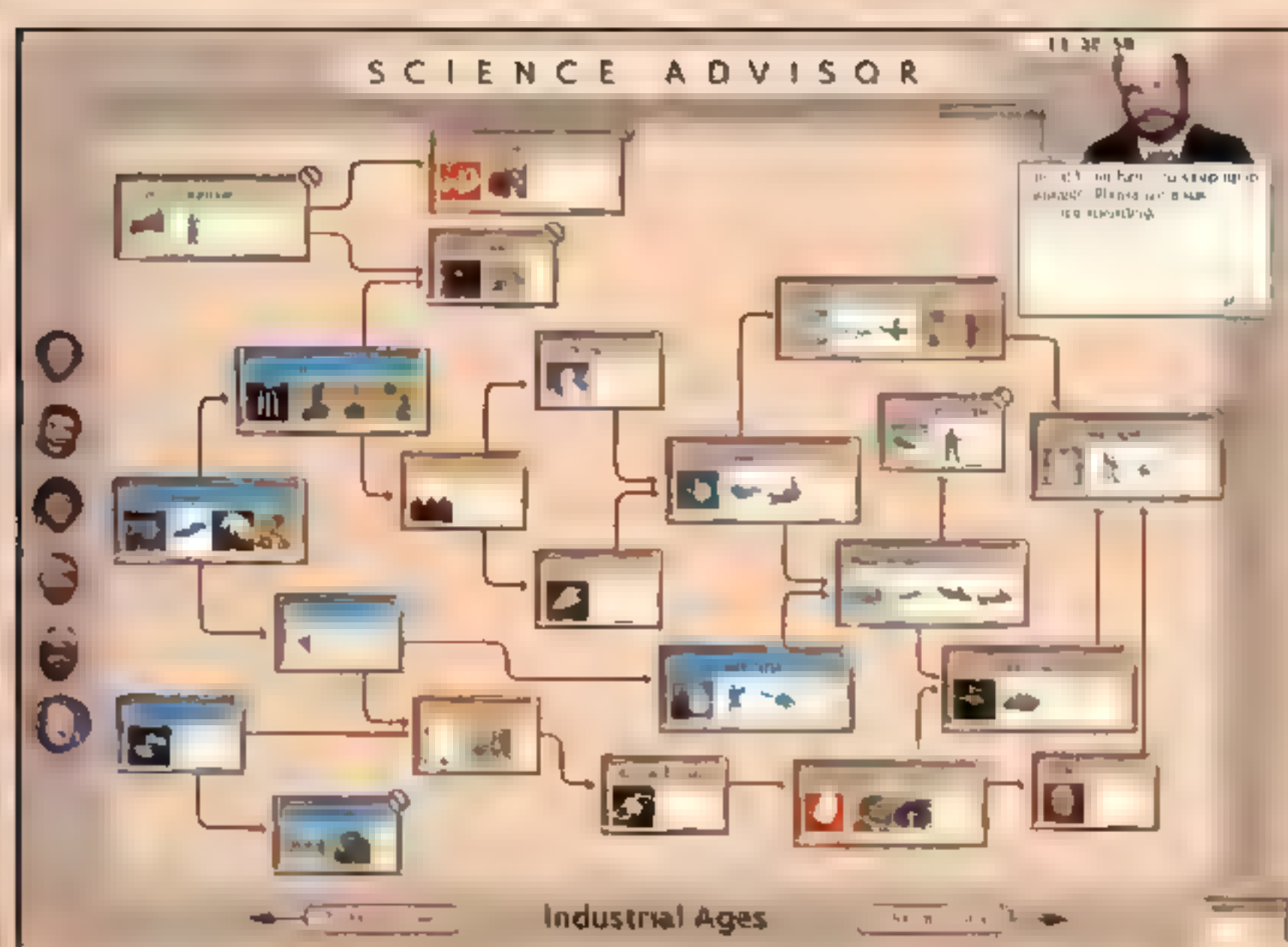
Торговать имеет смысл не своими родными, а приобретенными тем или иным путем у других наций. И есть тут один хитрый прием. Предположим, вы захватили город, который удержать не в силах. Предложите его какой-либо третьей державе: во-первых, получите неплохую сумму, во-вторых, сможете посорить нового владельца с прежним и заполучить ценного союзника, ну а в-третьих, избавитесь от головной боли. Особенно ценно продавать такие города отдаленным державам, не имеющим городов на данном континенте. Таким путем заодно можно и расстроить всю денежно-товарную систему вашего “друга” – ведь ему придется затратить немало сил и средств на наведение порядка в новом городе.

Торговать нужно по системе “что за него дадите”? Если пытаться назначать цену самому, конкуренты отказываются на чистоту. А так можно и поторговаться.

При необходимости можно продать и свои города, те, что основаны на периферии давным-давно и здорово выросли (пища-то коррупции не подвержена), но слабо развились в отношении инфраструктуры.

Обмен городов

Компьютерные соперники при продаже/покупке городов обращают внимание главным образом на их размер, но почти не думают о том, какими ресурсами обладает территория, контролируемая городами. Поэтому иногда за большой, но малополезный город можно получить два маленьких, но с ценными ресурсами. Особенно охотно на обмен городов оппоненты идут при заключении мира. Тут можно даже получить большие по размеру города за меньшие.



Все в онлайн!

В прошлом номере, если вы помните, я жаловался на застойную ситуацию в жанре спортивных симуляторов для одного игрока за одним же компьютером. Да, это действительно так. Ничего суперинтересного нас в ближайшем будущем не ожидает. Но, с другой стороны, если где-то пусто, то в другом "где-то" густо. И это самое "другое где-то" расположилось именно там, где сотни реальных игроков выясняют между собой отношения посредством интернета и тривиального модема. Или собираются выяснять. В общем, сегодняшний раздел Special посвящается онлайнным лигам. Причем лигам, принципиально отличающимся друг от друга по сути. Но так даже интереснее.

Подслушанный разговор

Если вы еще не позабыли, некоторое время назад на страницах "Навигатора" получали широкое освещение посиделки известных людей из мира спорта. "Клуб Любителей Симуляторов". Во время обсуждений, в частности, выдвигалось такое предположение, что, возможно, в обозримом будущем в Сети появятся принципиально новые спортивные виртуальные сообщества. Лиги, которые объединят команды, играть в которых будут живые игроки под управлением самых настоящих тренеров. Много споров вызвало тогда это предположение. К консенсусу прийти не удалось. Да и, честно говоря, немного утопической показалась тогда эта идея. Кто же мог предположить, что уже тогда в недрах компании UBO Teams зрел именно такой многопользовательский проект! Проект прелюбопытнейшего бейсбольного первенства, в котором примут участие сотни любителей виртуального спорта. Он зрел. И созрел. И промежуточные плоды вылились перед вами на страницах "Навигатора" в виде статьи Владимира Чаплыгина. Пока нельзя делать никаких выводов. Никаких прогнозов. Пока можно только мечтать. И прикидывать.

Итак, предположим, существует Лига. В Лиге существует команда. В команде существуют игроки. Каждый участник коллектива закрепляет за собой спортсмена того или иного амплуа. И начинается игра, а с нею — самое интересное. Бета-тестеры, как водится, начинают истекать кипятком только от того, что их допустили туда, куда простому смертному соваться даже и не стоит. А мы попробуем сейчас и тут смоделировать игровой процесс и схему управления отдельно взятой командой в онлайн. Прикинем, что и как нужно сделать разработчикам и что требуется от игроков для того, чтобы подобная масштабная машина хотя бы заработала. И заработала сносно.

Первый пункт — воссоздание игроков разных амплуа. Возьму на себя ответственность заявить, что в наиболее популярных игровых видах спорта вроде футбола, хоккея и баскетбола модель спортсмена всегда была огублена. То есть, по большому счету, не имеет значения, как вы управляете (кроме вратаря, конечно) — защитником, напада-



В этом номере раздел симуляторов получился тематическим. Середина-конец зимы — традиционное время перекура у крупнейших разработчиков и издателей. Игровой поток превращается в скромный ручеек, и приходится выискивать интересную информацию в стороне от игрового мейнстрима. На этот раз мы решили уделить повышенное внимание онлайнным соревнованиям. А именно, спорту.

ющим или хавбеком. Даже управление для всех одинаковое. Но ведь любой знакомый со спортом человек отлично знает, что каждой позиции присущи свои особенности. И финт, который может сделать Марадона, будет недоступен Куману, и тот же самый Марадона попросту не будет (извините, не стал бы) подкатываться под игрока, как это делает Виктор Онопко. Иными словами, для адекватного моделирования геймплея авторам нужно создавать для каждого амплуа своего персонажа. Со своим управлением, своими особенностями. Для того чтобы взявший его в управление игрок мог, изучив все нюансы, приносить на своей позиции команде гораздо больше пользы, нежели любой другой. Итак, первая вещь — это грамотная физика для каждой игровой позиции. Физика весьма детализированная.

Вопрос второй. И также очень немаловажный. Как заставить людей, большинство из которых знает игру только по изометрической перспективе стадиона и телевизионным трансляциям, правильно играть в тот или иной командный вид спорта. Этому же очень долго учат в спортивных школах! Причем учат с детства. Выход один — серьезная предсезонная подготовка. Чтобы достичь хоть какой-то сыгранности. Но, в любом случае, думаю, что первые матчи в таких лигах будут смотреться весьма комично. А уж как будут играть аутсайдеры! Даже в жизни сыгранности достичь очень трудно, а уж в мониторе-то... Впрочем, тут должна помочь уже упомянутая трехмерная перспектива. Некоторые "видят поле" ("секут поляну",

как вариант) собственными глазами, большинству же для этого необходим вид от третьего лица.

Что касается тактики, то в данном вопросе все будет зависеть и от "командующего", и от исполнителей. Однако мне почему-то кажется, что реальная тактика для компьютерных поединков (каждая для своей команды, исходя из подбора игроков и соперников) появится очень нескоро. Фактически, разработчики сейчас создают новый вид спорта. А когда все создается с нуля... Ну, вы поняли.

А сколько проблем создаст связь, как трудно будет собирать людей в одно время! Смотрите, ведь это целый стиль жизни выстраивается! На глазах наших появляется.

В общем, проблем мне пока видится ну очень много. И я несколько не удивлюсь, если затея будет с треском провалена. Не исключено, что сегодняшний массовый тип игрока с его укладом жизни и материально-техническими возможностями попросту не способен стать постоянным участником таких вот лиг. Но, с другой стороны, пока есть руки, ноги и голова, возможно буквально все. Я лишь изложил свои догадки.

Без денег

А вот материал по другому онлайнному мероприятию носит в основном описательный характер того, что уже, так сказать, имеется в наличии. Речь идет о Московской ФИФА Лиге. Тут ключевое слово — энтузиазм, который нам так сильно нравится и о котором мы, при случае, с большим удовольствием пишем. Никто не сомневается, что даже при умеренном финансировании — создание современной футбольной Лиги в пределах одного города не является большой проблемой. А вот сделайте-ка вы то же самое, что сделали ребята из МФЛ своими руками. Сделайте три дивизиона с общим количеством команд в шестьдесят штук и любительскую (неограниченное количество участников) лигу с возможностью попадания в основное первенство, ведите статистику, составляйте календарь, рассматривайте нарушения регламента и наказывайте, дарите победителям призы. Вот такая Лига, как мне кажется, гораздо более жизнеспособна в настоящем промежутке времени. Именно она может послужить хорошим фундаментом для создания глобального онлайнного мероприятия. Ибо она не просит многого в первую очередь от игроков. В общем, все это достаточно подробно описано несколько ниже. Знакомьтесь, а я перейду к заключительной мысли.

Новаторство — это, конечно же, хорошо, но в менее глобальных масштабах. Мне кажется, что более жизнеспособным и интересным для игроков является проект, построенный по образу и подобию футбольной современной лиги, а к вещам вроде Ultimate Baseball Online игровое сообщество пока еще не готово.

Леонтий Тютчев,
tutelev@yandex.ru



ЕВРОПА



«Ты сам подумай: Россия объективно не могла захватить Прибалтику и занять этот самый выход к морю. Смуты, внутренние проблемы, да просто банальное отсутствие денег в казне!»

Хотя, конечно, несколько бластеров с разбившейся летающей тарелки могли бы изменить ход истории»

(Wildcat, www.snowball.ru/forums)

Выбор Редакции.

9/10 IGN.com

Выбор Редакции.

93% FiringSquad

Выбор Редакции.

9.0/10 AG.ru

Наш Выбор.

4.5/5 GAME.EXE

8.8/10

Навигатор

Выбор Редакции.

10/10 E*Depot

«Лучшая стратегия года»

номинация GamePen

90%

GameSpy.com

«Лучшая стратегия года»

номинация Gamespot

www.snowball.ru/eu2

ИГРУШКИ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ



snowball.ru
ТЕХНОЛОГИИ ТВОРЧЕСТВА



paradox
entertainment
www.paradoxplaza.com



Школа бриджа

| | |
|--------------------|--|
| Издатель | Great Game Products, Inc. http://www.bridgebaron.com/ |
| Разработчик | Great Game Products, Inc. http://www.auran.com/ |
| Жанр | Карточный симулятор |
| Требуется | Pentium 233, 32 Mb RAM, 3D |
| Рекомендуется | Pentium-II 450, 64 Mb RAM |
| Сайт игры | http://www.bridgebaron.com |
| Наш сайт | нет |
| Смотри на диске | видео, обои, скриншоты, концепт-арт |
| Игровой интерес | ★★★★★★ |
| Графика | ★★★★★★ |
| Звук и музыка | ★★★★★★ |
| Управление | ★★★★★★ |
| Ценность для жанра | ★★★★★★ |
| Рейтинг | 7.2 |
| Время освоения | от 30 минут до 1.5 часа |
| Сложность | высокая |
| Знание английского | желательно |

Для большинства наших читателей бридж — игра экзотическая. Что-то такое из разряда буржуазских забав вроде гольфа, крикета и бейсбола. Поэтому, прежде чем рассказать об игре компьютерной, расскажу вкратце об игре карточной.

Командный преферанс

Бридж очень похож на преферанс: та же торговля, те же заказы, тот же подсчет взятков. Основная особенность бриджа — командная игра, где участники играют двое на двое. Причем в торговле участвуют оба партнера, а непосредственно в игре один — карты второго выкладываются на стол в открытом виде. Во время торговли выясняется, каким будет козырь и сколько взятков обязуется взять победившая в торговле сторона (минимальная заявка — 7 взятков, максимальная — 13). Потом одна сторона старается выполнить свой контракт, а другая — ей помешать. Процесс игры ничем не отличается от преферанса — один игрок выкладывает карту на стол, остальные должны ходить той же мастью или бить козырем. Кто выложит старшую карту, тот и взял взятку.

После окончания роббера производится подсчет взятков и запись. Система записи в бридже гораздо проще, чем в преферансе. Лист бумаги делится вертикальной и горизонтальной линиями на четыре части, в левой половине записываются очки одной пары, а в правой другой. Под горизонтальной чертой записываются выполненные контракты, а над ней очки за взятки сверх контракта и “за подсад”. Поясню на примере: скажем, вы заявили одну трефу (т.е. обязались взять семь взятков при трефах козырях), если вы точно выполните этот контракт, под чертой у вас будет записано 20. Если вы возьмете больше, то лишние взятки записываются над чертой (по 20 за каждую). Ну а если возьмете меньше шести, то ваши противники запишут не добранные вами взятки у себя над чертой. Для полной ясности скажу: взятки в минорах (трефа и бубна) стоят по 20 очков, в мажорах (черва и пика) — 30 очков, при безкозырной игре первая — 40, а остальные — по 30. Для того чтобы выиграть

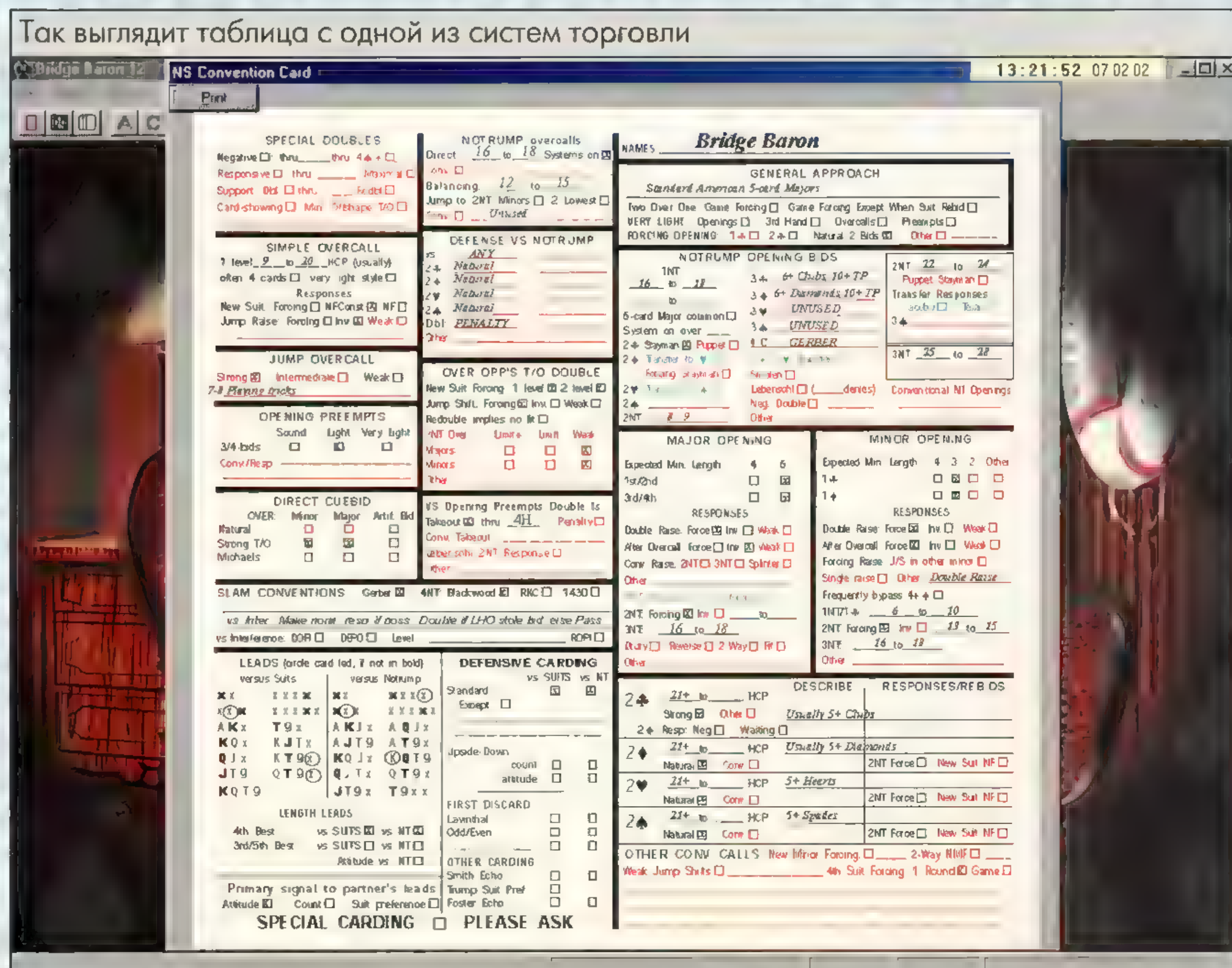
гейм, нужно набрать 100 очков под чертой.

Как видите, все предельно просто, и бридж был бы весьма скучной игрой, если бы не эта его особенность — парная игра. Ведь во время торговли каждый видит только свои карты, а для того, чтобы заказать максимально возможный контракт, нужно учитывать и карты партнера. Предположим, у вас на руках шесть взятков в бубях и какой-нибудь туз. Вы объявляете одну бубну, партнер не видит у себя ничего приличного и пасует. Вы получаете заявленную игру, а после открытия карт партнера к своему ужасу видите, что могли бы сыграть большой шлем (т.е. взять все 13 взятков). Вот и получается, что нужно каким-то образом разузнать, какие карты на руках у вашего партнера. Можно, конечно, установить условный язык подмигивания и покашливания, но в аристократических гостиных за это быют канделабром, а на турнирах дисквалифицируют. Впрочем, есть совершенно легальный способ переговоров за игорным столом — это так называемые конвенции или системы торговли.

Моя твоя понимай

Во время торговли разрешается произносить строго определенные фразы, все эти: “одни пики”, “две без козырей”, “малый шлем в трефах” и так далее. Так нельзя ли использовать их, чтобы сообщить партнеру, какие карты у вас на руках? Оказывается, можно. Простейшая система торговли выглядит так: первый игрок называет свою самую сильную масть, но при условии, что у него в ней не менее пяти карт. Т.е. имеет пять или больше пик, говорите “Одна пика”, если же у вас много червей, то делаете заявку “Одна черва”. Если у партнера в заявленной вами масти имеется не меньше трех карт, то он повторяет вашу заявку, подняв ее на единицу (т.е. говорит “Две пики” или червы). Если же у него есть какая-то своя длинная масть, а в заявленной вами только две карты, он объявляет свою масть. Таким образом, уже на первом круге торговли можно выявить длинные масти у обоих игроков, а на втором уточнить, сколько именно карт в этих мастях и так далее.

Впрочем, подобный разговор возможен, только если оба ваши противника пасуют, но они ведь в это время тоже стараются разобраться со своими картами и делают свои заявки. Поэтому даже в самой простой “натуральной” системе (это когда объявление масти указывает именно на эту масть) все происходит сложнее. Ну а в развернутых системах неопытному наблюдателю вообще что-либо понять невозможно. Например, в торговле разговор может идти исключительно о пиках, а потом вдруг объявляется четыре червы, хотя они до этого даже и не упоминались. Дело в том, что тут заявки обозначают не масть, а количество условных очков (РС): туз — 4 очка, король — 3, дама — 2, валет — 1, за каждую взятку сверх пяти — 1 очко. Например, в наиболее распространенной сис-





теме “Трефа точная” заявка “Одна трефа” означает, что у вас на руках не менее 16 РС. А ответ партнера “одна бубна” означает, что у него всего две-три картинки.

Систем торговли существует великое множество, все они общеизвестны, так что противник уже после первого роббера сообразит, какой именно вы пользуетесь, и будет “читать” ваши карты. Но ничего страшного в этом нет, ведь противник тоже использует систему, так что и вы узнаете его карты.

А где же интерес?

Если торговля продолжается достаточно долго, то к ее концу все игроки примерно знают, у кого какие карты, так что сам розыгрыш становится почти рутинным делом. Получается, что весь интерес как раз в торговле. Дело тут еще и в том, что иногда бывает выгоднее не самим сыграть какую-то игру, а не дать сыграть противникам. Например, если соперник в первой же раздаче сыграет четыре червы, игра на этом и кончится (4Ч = 120 очков), так не лучше ли заявить самим четыре пики, остаться без двух (или без трех), но продолжить партию? Однако может получиться так, что противники будут постоянно перехватывать друг у друга верные игры, подсаживаться, и процесс затянется до бесконечности. Чтобы этого не произошло, существует заявка “контра”. Это означает, что одна сторона обязуется не дать другой выполнить заявленный контракт. При контре все очки удваиваются, так что, заявив какую-то совсем безнадежную игру и не сыграв ее, вы можете очень сильно подсесть. Впрочем, если противник заявил контру, а вы уверены, что выполните контракт, то можете заявить “реконтру”, в этом случае очки при подсчете учетверяются, да еще дается премия “за обиду”.

Как видите, интереса в игре хватает — на основе неполных данных нужно решить, какую именно игру сыграть, можно ли отдать игру противнику, стоит ли его “законтрить” и т.д. Недаром говорят, что бридж сложнее и интереснее шахмат.

Компьютерный бридж

Пора, однако, рассказать и о компьютерном варианте бриджа. Бриджевых программ создано великое множество — еще в восьмидесятых годах проходил конкурс на лучший компьютерный бридж, и уже тогда программы играли на уровне мастеров. Ну а к середине девяностых они практически достигли потолка. Однако игры такого рода появляются с завидной регулярностью, и дело не в том, что в них что-то улучшается, а в том, что сам бридж не стоит на месте. Появляются новые конвенции, системы торговли, вот все это и отражается в новых играх (между прочим, серия Bridge Baron состоит из примерно 20-ти игр!).

Так что же интересного можно найти в Bridge Baron 12? Ну, прежде всего, люди, незнакомые с бриджем, могут научиться в него играть. Имеется развернутая справка по правилам и тонкостям бриджа, существует очень удобный обучающий режим, причем отдельно по розыгрышу партии и по торговле. В первом случае, вам

Между прочим...

1. Существуют две разновидности бриджа, коммерческий и спортивный. На соревнованиях по спортивному бриджу несколько четверок игроков разыгрывают одни и те же фиксированные расклады, а потом их результаты сравниваются. По этой игре проводятся чемпионаты и турниры, в частности, есть чемпионат России, кубок России, чемпионаты Москвы, Петербурга и т.д.

2. С 1999-го года издается журнал “Бридж в России”, а недавно появилась и “Школа бриджа”. Записаться в нее можно по адресу <http://www.bridgeschool.ru/>.

Из русскоязычных интернет-ресурсов, посвященных бриджу, наиболее интересны <http://chupa.gambler.ru/> и <http://www.bridge.hotmail.ru/>.

дается какой-то готовый контракт, и вы должны его выполнить. Причем компьютер не даст вам сделать неправильный ход, а при необходимости выдаст подсказку, чем ходить. При обучении торговле вы пытаетесь заключить наиболее выгодный контракт, потом все карты открываются, и вы смотрите, все ли правильно сделали. При желании торговлю можно переиграть. Перед началом тренировки вы можете выбрать систему торговли, так что этот режим может пригодиться и более опытным игрокам для освоения новых конвенций.

Разобравшись с хитростями бриджа, можно переходить и к самой игре. Настроек тут существует великое множество, так что, постепенно отключая и подключая какие-то из них, можно пройти хорошую школу бриджа и подняться к вершинам мастерства.

Дальше что?

Играть в компьютерный бридж достаточно интересно, но соревноваться с живыми партнерами гораздо увлекательнее. Заглянув на сайт игры, вы обнаружите там своего рода клуб, в котором вас поджидают живые партнеры. Впрочем, это удовольствие стоит дороговато, так что лучше присоединиться к настоящему клубу спортивного бриджа, благо в России их уже немало.



Зачем изобретать велосипед?

му, поэтому медленный ответ черепахи голосом умывальника из рекламы стирального порошка на выпад шустрого лягушонка: “Каждый есть шибкий” – невозможно воспринимать без смеха.

отсутствие разнообразия в игровых режимах. Нет никаких гонок на лучшее время или на выбывание, приходится иметь дело лишь с классическим финишем в призовой тройке.

Во-вторых, игрушки различны между собой и в области геймплея. Пусть вас не смущает копирование принципа действия подбираемых по пути бонусов. Так кажется только на первый взгляд. В Pet Racer бои получаются более контактными. Если в Toon Car ракета обязательно догоняла далеко ушедшего вперед конкурента, то на этот раз приходится действовать иначе. Сначала соперник должен попасть в ваше поле зрения, после чего вы закрепляете на нем синий прицел, и только потом вы можете пальнуть в него вишенкой из местного гранатомета или

Небольшое предстартовое волнение, три, два, один – поехали! Со временем различия с Toon Car становятся очевидными

Во-первых, поражает обилие персонажей, трасс и чемпионатов. Каждый гонщик (всего их ровно двенадцать, только непонятно, как среди реально существующих животных оказался синий инопланетянин) имеет собственные характеристики и все время ездит лишь на одной машине. Тридцать трасс поделены на

послать вдогонку злых пчел. Хотя легкое ощущение дежа вю нет-нет, да и возникает. Но можно ли говорить о каком-то плагиате, если подобные “фишки” встречаются чуть ли ни в каждой второй аркаде?



Думаю, достаточно искать в Пет Расаг признаки махрового клона. В конце концов, разработчики не стали изобретать велосипед и воспользовались старинным рецептом создания веселой мультяшной аркадной автогонки. Единственная проблема заключается в том, что многое из предложенного нам поляками мы совсем недавно видели в Toon Car. Поэтому шестерка в графе игровой интерес и пятерка за ценность для жанра. **Н**

1. Игра так и не обрела своего издателя на западе, хотя уже с конца января находится в готовом к выпуску состоянии.
2. Помимо Польши релиз Pet Soccer состоялся на территории Чехии.
3. Все животные-гонщики по замыслу разработчиков в скором времени поменяют свои автомобили на футбольные мячи. Подробнее о Pet Soccer читайте в разделе новостей.

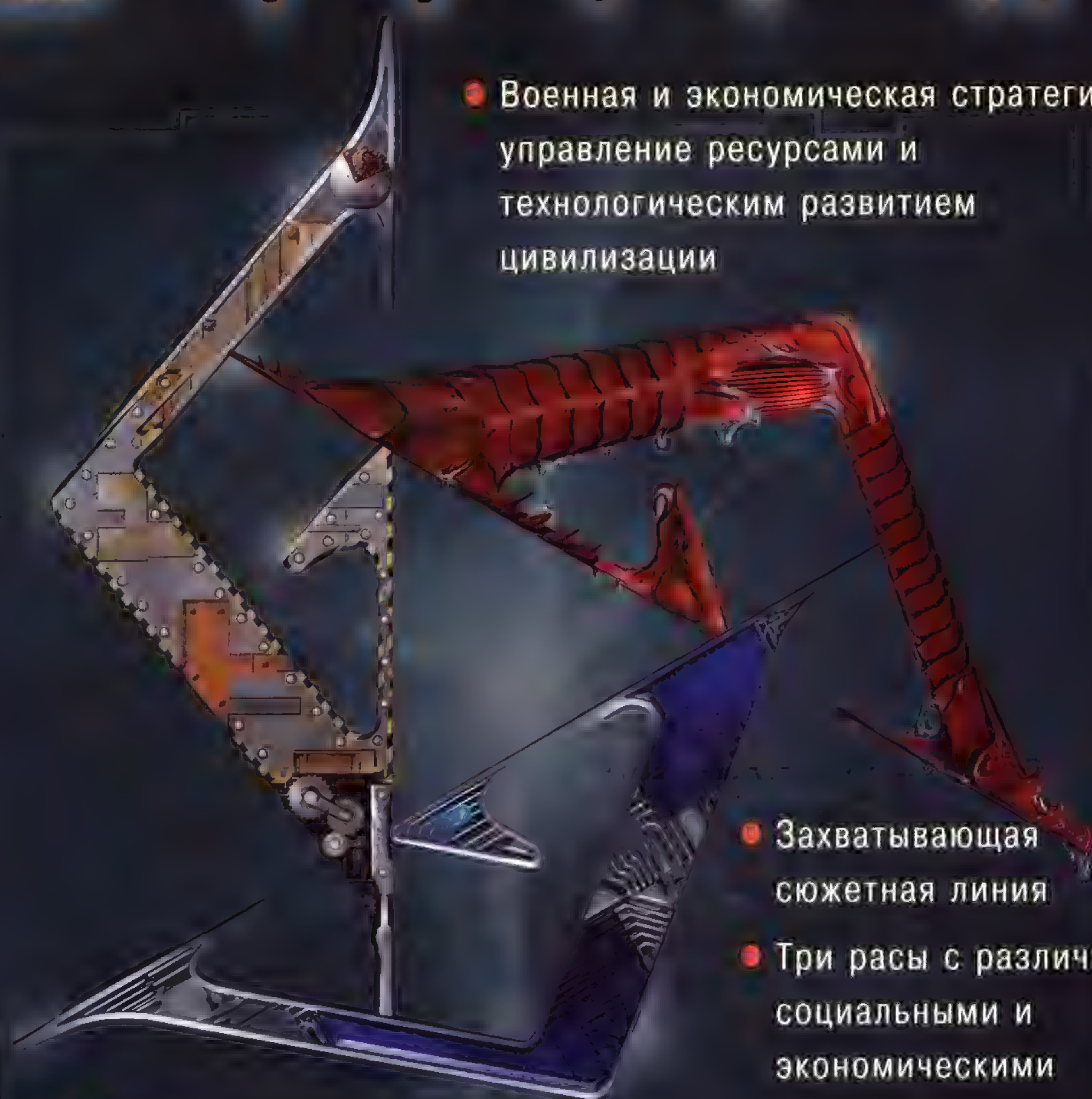
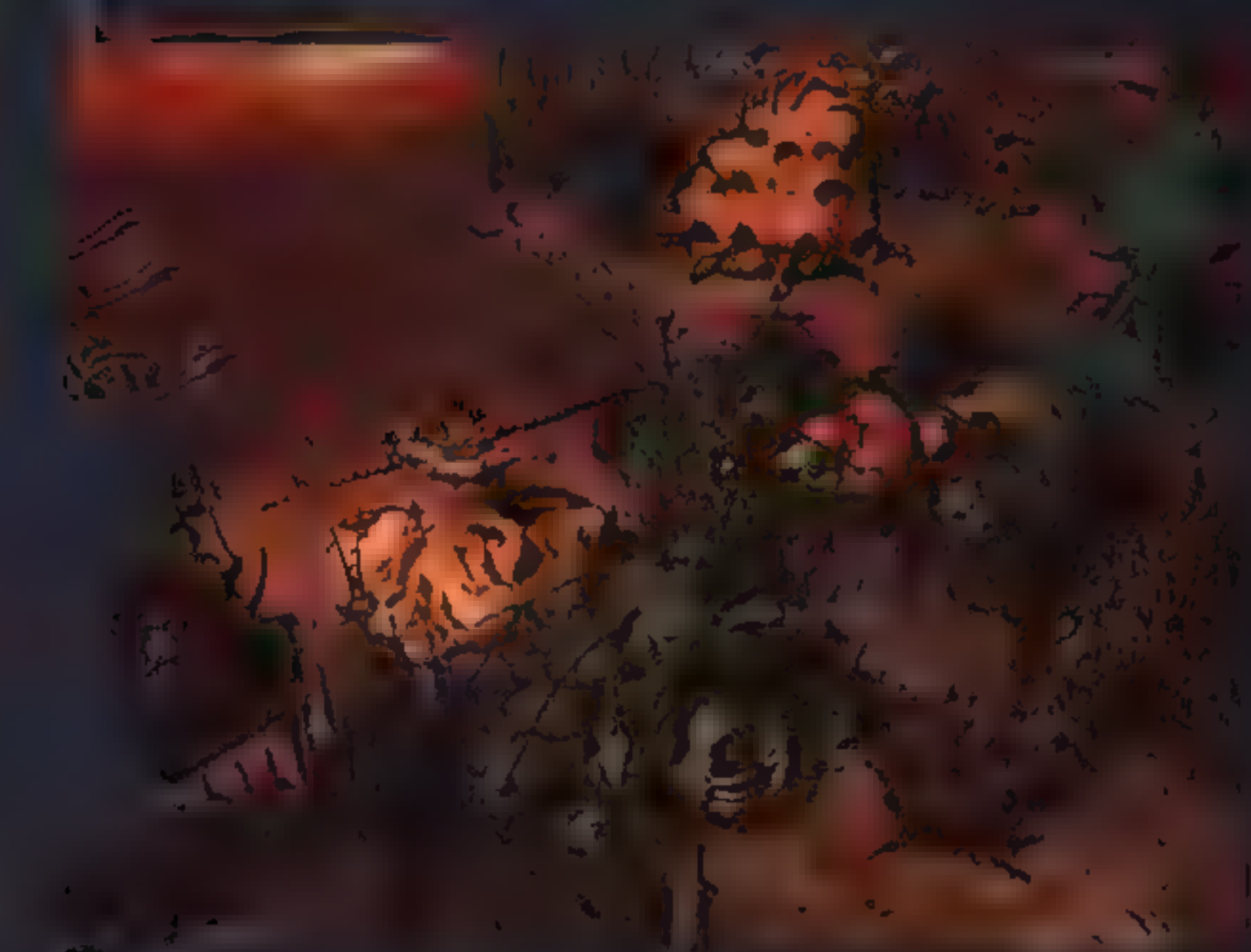
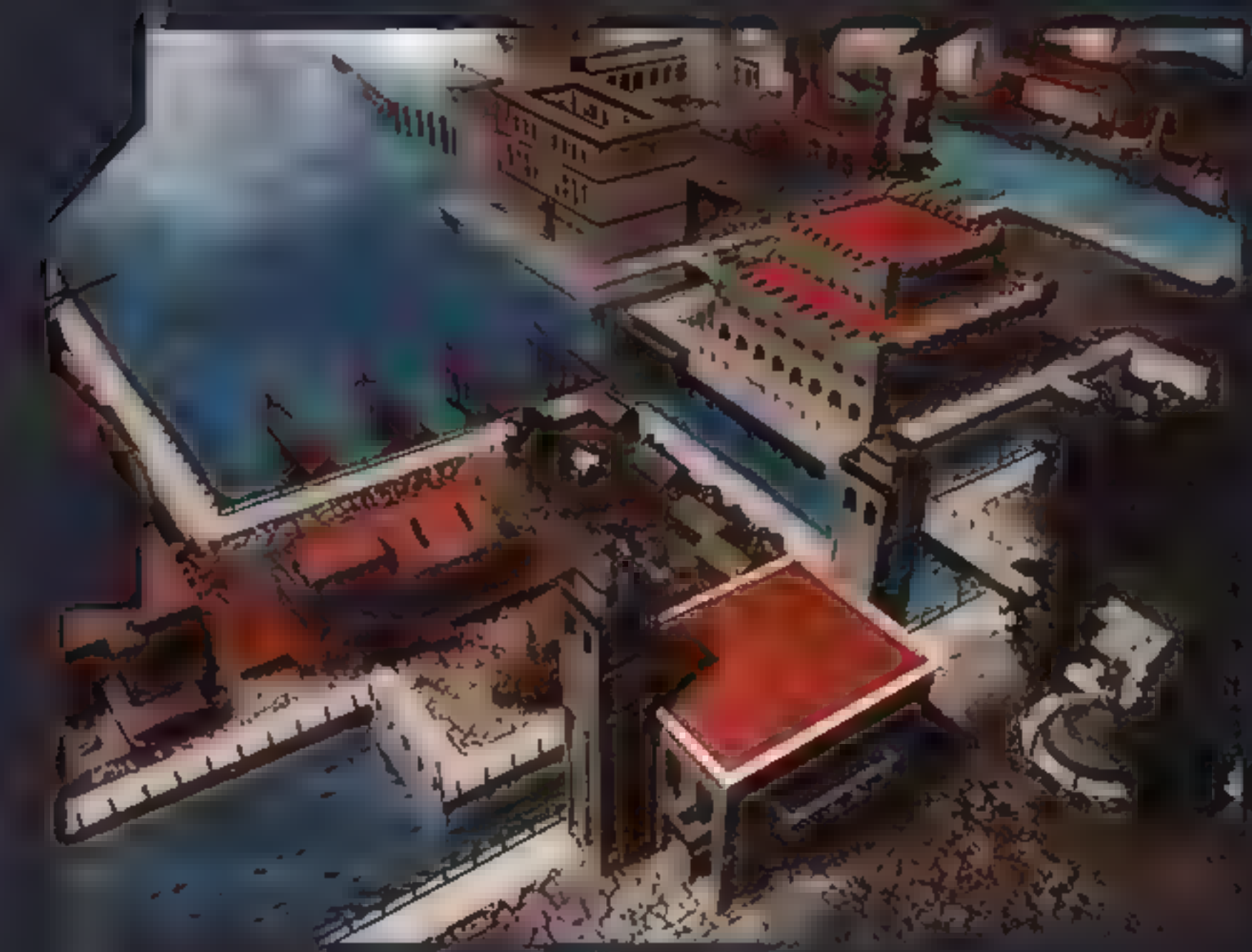


Все ушедшие вперед гонщики находятся в пределах видимости, только вот подходящего бонуса под рукой нет



Заседание лесной партийной ячейки в самом разгаре

пять частей. Причем шестерка треков каждого чемпионата объединена какой-то общей тематикой, но при этом сильно отличается от остальных треков. Если в Toon Car каждый открывшийся этап предварял своеобразный экзамен, где приходилось сбивать светящиеся конусы, то здесь подобных излишеств не существует. Единственное, что огорчает, так это



• Военная и экономическая стратегия, управление ресурсами и технологическим развитием цивилизации

- 60 различных юнитов
- 15 типов поселений

- Захватывающая сюжетная линия
- Три расы с различными социальными и экономическими системами
- Использование магических сил
- 40 миссий

**Будущее Земли и человечества -
в новой стратегии в реальном времени от New Media Generation**

Земля. Далекое Будущее. После техногенной катастрофы человечество разделилось на три враждующих клана.

Полководцы стремятся найти и восстановить Голем - легендарную машину, однажды сыгравшую роковую роль в истории планеты.

Возглавь свою расу, добейся экономического могущества, создай мощную армию и опереди противника!

Ставки высоки - победитель будет править миром.

По всем вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru

Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru
Доставка по Москве - бесплатно!
Поддержка для зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: sales@media2000.ru

Все права защищены © Media 2000 Copyright.

**ИЗДАТЕЛЬСТВО
Media2000**

Минимальные системные требования:

- Windows 95/98/2000/NT
- процессор Pentium II 300 Mhz
- 64 Мбайт ОЗУ
- CD Rom 16x
- видеокарта совместимая с Windows
- MS Windows совместимая «мышь»

New Media Generation
Москва, ул. Римского-Корсакова, 3, офис 515
(095) 903-80-98 (095) 903-30-50
e-mail: sales@nmg.ru

**WWW.MEDIA2000.RU
WWW.NMG.RU
WWW.VKIDS.RU**

NMG™
NEW MEDIA GENERATION

Ударим по... бамперу!

Издатель

Simon & Schuster Interactive

<http://www.simonsays.com>

Разработчик

Boston Animation

<http://www.bostonanimation.com>

Жанр

Аркадные гонки+Action

Требуется

Pentium 333, 64 Mb RAM, 3D

Рекомендуется

Pentium III-666, 128 Mb RAM, 3D

Сайт игры

<http://www.bostonanimation.com/bw/index.php>

Наш сайт

<http://www.gamenavigator.ru/games/game2367.html>

Смотри на диске

скриншоты

Игровой интерес



Графика



Звук и музыка



Дизайн



Ценность для жанра

Рейтинг **6.1**

Время освоения: до 15 минут

Сложность: средняя

Знание английского: не обязательно

Давно, знаете ли, хотелось чего-то такого агрессивного, по-хорошему злого, с пушками и пулеметами, с противниками, которые раздражают настолько, что хочется хлопнуть по стеклу монитора. И чтобы все это по содержанию было тупым до безобразия. Чтобы напрягался исключительно спинной мозг и пальцы рук, ответственные за манипуляции клавишами. Хотелось, ибо давненько ничего такого не было.

И оно, как ни странно, появилось. Когда сильно чего-то хочешь, все всегда произойдет, все всегда сбывается. Это классика. Проект Bumper Wars был предсказуем. Он также однозначен, как его непримечательное, но весьма агрессивное название. Тут не надо разбираться, что к чему, озадаченно почесывая репу и изредка заглядывая в мануал. Все, что требуется от игрока — это “мертвой хваткой” зажать клавиши газа и огня и устремиться в погоню за гадкими партнерами, которые ну просто слюной исходят от желания to be wasted.

Сразу оговорюсь, игра не имеет аналогов, что весьма странно. Конечно, что-

то похожее мы видели и раньше. Например, незабвенный Destruction Derby или многопользовательский Quake. Однако в одном флаконе эти игры, насколько могу помнить лично я, не объединял еще ни один разработчик. Боялись, наверное...

Происки безмозглых пришельцев

Над старухой Землей опять завис инопланетный “дельтаплан”. Весьма мерзопакостные, как изнутри, так и снаружи, инопланетные, как их принято называть, *твари* долго и пытливо смотрели в замызганный иллюминатор своего потрепанного межгалактического драндулета. Они таращили глаза на обычный “цпкю”. То бишь, на обычный центральный-парк-культуры-и-отдыха-имени-горького. Мозгов у инопланетян не было, и они не поняли, что имеют дело с простым человеческим досугом. Глядя на то, как людей крутят стремительные карусели, как их переворачивают вверх тормашками ужасные “американские горки”, как колбасятся “гомосапиенсы” в маленьких машинках, которые носятся по тесным автодромам, инопланетные *твари* прониклись большим уважением

к такой форме пыток и быстро улетучились восвояси, чтобы склонировать подсмотренную у людей идею на своих отстойных планетах.

Результат лично мои ожидания оправдал на все сто процентов. Безмозглые *твари* сотворили нечто ужасное, построенное по мотивам очень популярного в странах бывшего СССР аттракциона, название которого стерто из моей памяти. Что-то типа “автодрома”. Вы, должно быть, помните, там такие машинки с хвостами, упирающимися в потолок, полно нераскрывшихся драйверов и визжащих особ женского пола. Три минуты чистого адреналина и почти идеальной управляемости.

Так вот. Мы говорим о том, на что сия шалость подвигла элиенов. Они отгрохали натуральное орудие убийства гонщиков, которые будут участвовать в подобном развлечении.

Вместо хилых машинок о трех колесах предложено оседлать мощные крафты на воздушных подушках (ну, мне, по крайней мере, показалось, что это именно такие вот воздушные подушки). Вместо маленьких автодромчиков — цельные арены. Вместо невинных пинков и смешных столкновений “лоб в лоб” на скорости пять километров в час — смертоносные удары “в кость”, игра на поражение.

Ну, а чтобы было интереснее — постоянно меняющиеся задания. Потирая когтистые лапы и весело щелкая, словно пастухи кнутами, своими чешуйчатыми хвостами, плагиатчики из других миров устраиваются поудобнее, дабы посмотреть на шоу, которое устроит им игрок, оказавшись в новом аттракционе для взрослых.

Короткие аналогии с гонками

Чтобы до конца прояснить картину, расскажу вам о принципе проведения соревнований менее завуалированно.

Итак, на арене гоняются несколько гонщиков на примерно одинаковых по характеристикам машинках. На слове “машинки” аналогии с жанром автогонок благополучно заканчиваются, и начинаются схожести с вашим любимым “экшн”.

Действительно, если отбросить передвигающиеся по поверхности замкнутых локаций агрегативки да сделать скидку на измененную под все это дело архитектуру уровней, то получится самый натуральный мультиплеерный FPS. Раскиданные в определенных местах бонусы, которые никогда не иссякают, места, где можно на несколько секунд укрыться и откуда можно вылезти на оппонента, те же самые фраги, в конце концов. Нет, определенно, игра затачивалась под любителей подобного рода времяпрепровождения, а также фанатов многопользовательских разборок. Только вот с таким, как у Bumper Wars, графическим движком конкурировать стыдно даже

Уходит, сволочь! И самое обидное в этом всем, что действительно уйдет!





Изысканный архитектурный дизайн, не находите?

с первым "Квейком". Не то что с сегодняшними королями жанра. Поэтому машинки игру спасают. Да и не только они — чего уж греха таить, затягивает игровой процесс этой злой, но бесконечно тупой аркады.

Чудаковатые враги

Машины несут на себе кое-какое вооружение. Оружие по ходу гонки можно и нужно менять. Это становится возможным, благодаря упомянутым уже бонусам, которые также ремонтируют и пополняют запас ускорения у вашего "авто". Цели, как я уже сказал, ставятся разные, но так или иначе сводится к одному — превратить в пыль всех без исключения оппонентов. Причем, желательно неоднократно и с применением самых жестоких и извращенных методов.

Но это подлые противники, оказывается, тоже не лыком шиты. Взять и целенаправленно размазать по стенке какого-то конкретного "героя" очень сложно. Потому что AI, завидев преследование, начинает буквально творить чудеса. "Физика" движения тут такова, что машина постоянно перемещается по очень пологим траекториям (эх, ядрить налево, как же несподручно-то без его величества ручничка!), и если вы садитесь на хвост оппоненту, то будьте готовы к тому, что тот вас замотает до такой степени, что у вас либо закружится голова, либо вы в очень скором времени потеряете соперника из виду. Да-да, я тоже думал, что поиграю, привыкну к их хитрым телодвижениям и начну стопроцентно выслеживать передвижение врагов, засаживая в подлые спины не один десяток патронов и ракет. Но ни фиги! Я обломался в этом вопросе. Причем жестко. В общем, можно было бы признать AI хорошим, если бы не одно "но". Иногда противник вдруг ни с того ни с сего впадает в ступор, позволяя себя с превеликой легкостью балзамировать в свинце. Поэтому AI здесь не супер, а просто нормальный.

Бредовый дизайн

А вот с архитектурой уровней, да и вообще дизайном тутошней игрушки — почти полный провал. Очевидно, что engine тут применялся устаревший. Отсюда все недостатки. Самый главный из которых — это бросающаяся в глаза грубость абсолютно всех трехмерных моделей. Особенно "удались" разработчикам разнообразные конструкции арен. Подобного примитивизма в более-менее интересных играх я не встречал давненько. Нелестного отзыва заслуживают и модели машинок. Конструкции выполнены без должного усердия, как говорится, на коленке. Смотрятся весьма отстойно, как в статике, так и в движении. Все это устаревшее уродство можно было бы неплохо спрятать под толстым слоем разнообразных спецэффектов, цветных динамических освещений и прочих новомодных графических примочек, однако ж, увы и ах. Обломайтесь, уважаемые! Все, что есть — допотопные ракетные шлейфы, желтые точки от попадания

Между прочим...

★ Модель повреждений в игре сводится к тому, что машина довольно эффектно (хотя это так только на первых порах кажется) разваливается на кусочки. Это о визуальной части. А так — в наличии "спайд-бар", наглядно показывающий об оставшемся "здоровье".

★ В Bumper Wars перипетии сюжета раскрываются с помощью обычных картинок. Когда я смотрел интро, то долго не мог отделаться от чувства deja-vu. И только под конец припомнил, что такой же прием использовали калининградцы K-D Lab в своих "Самолонках".

★ Непонятно зачем, но можно запросто свалиться с арены, которая висит в пространстве и погибнуть. Соперника вытолкнуть за край не удастся — он не дурак. Поэтому опять будем проводить аналогии с многопользовательскими FPS, где на некоторых уровнях также предусмотрена такая возможность.

пуль, да всегда одинаково разваливающаяся на кусочки машина. Плохая графика, а жаль. При несколько видоизмененном игровом процессе, а также при более внимательном отношении к визуальной части проекта, новая идея "автоквейка", как мне кажется, смогла бы вывести проект в разряд хитовых. Кстати, звуковое сопровождение также особой радости не доставляет. Неплохо, но никак не более того. А если слушать дальше, то скоро поймете, что еще и довольно-таки однообразно.

Но поймите меня, брюзжащего, правильно. Видели бы, как таранился я в монитор в третьем часу ночи, колбася на фраги противных, вертких, как живая рыба, оппонентов! Это игра из разряда тех, в которых через полчаса ты начисто забываешь о графических и звуковых минусах и вяло воспринимаешь плохой дизайн. Головной мозг отдыхает, а спинной вместе с пальцами рук неустанно трудится. Пусть есть ряд недостатков, но, в целом, очень хорошо, что такая игра вышла. Это мое субъективное мнение.



Мимо, однако. Зато можно "полюбоваться" спецэффектом



RTS для симуляторщика

Reckless Driver

"Game with absurd situations and behaviours, complete chaos..."

Из мануала

| | |
|-----------------|---|
| Издатель | Darxabre Games http://www.darxabre.com/ |
| Разработчик | Darxabre Games http://www.darxabre.com/ |
| Жанр | Arcade RTS |
| Требуется | Pentium 233, 64 Mb RAM |
| Рекомендуется | Pentium III-633, 128 Mb RAM, 3D |
| Сайт игры | http://www.hooligans-thegame.com/ |
| Наш сайт | http://www.gamenavigator.ru/games/game2373.html |
| Смотри на диске | скриншоты |

Беспрецедентный для игровой журналистики случай — стратегия в реальном времени оказывается в разделе симуляторов и всего, что с ними связано. Впрочем, неплохо было бы создать прецедент. В конце концов, говорил же коллега Тютелев, что стратегии очень хорошо вписываются в тесные рамки понятия "сим", ибо симулируют (хоть и с долей условности) какую-то там жизнедеятельность. В нашем случае — банд футбольных болельщиков, или, как их еще называют, мобов. Поэтому в графе "жанр" вполне могла быть записана "симулятор болельщика агрессивного".

Почему так получилось? Честно говоря, не знаю. Адмирал, как только завидел на коробке с игрой перекошенное моргало фаната-громилы, без лишних церемоний переадресовал диск в наш отдел. Ну, а ко мне игра попала, так как я с недавних пор являюсь спецом по всякой левой, опять же в рамках симуляторов, резьбе, коей RTS, в нашем случае, несомненно, является.

Прелюдия

Итак, как любая другая стратегия, игрушка имеет сюжетную линию и итоговую цель. Суть здесь невероятно проста — показать всей фанатской Европе, а кто, в сущности, реальный хозяин. Дают нам в руки коллектив голландских хулиганов. Кто они — голландские хули-

ганы? Это — отморозки, почище российских. Почему? Потому что живут в стране, где легализованы наркотики. Они употребляют разные "зелья" с детства, и состояние неадекватности становится для них перманентным. Таблетки, пиво, порошки, "мариванна". Чего изволите-с? Да все сразу! В общем, люди достаточно жесткие, беспринципные и, как говорилось выше, неадекватные.

Линия сюжета довольно бесхитростна. Мы, вслед за любимым клубом (причем любимым настолько, что всем вокруг от такой любви становится плохо), путешествуем по Старому Свету, смотрим матчи и, в основном, нарушаем беспорядки.

Каждая миссия сопровождается брифингом, за которым следует короткий видеоролик, раскрывающий будни нашей шайки. Что можно сказать об этих вставках? Актеры посредственные, и при этом пытаются строить из себя полных отморозков, при том, что морды у них абсолютно для этого дела не годятся. Особенно понравился пропитый рыжий патлатый хиппарь, который гораздо органичнее смотрелся бы на ка-

кой-нибудь амстердамской площади, попивающий пиво и курящий анашу. Тотально беззлобный. А вот толстый чел с бородой особенно удачно получился бы с монтировкой или битой в руках. Он один однозначно вписывается в тему.

Вот так и катаемся — из города в город, получая задания от голоса свыше и, естественно, выполняя их.

Перейдем теперь к игре.

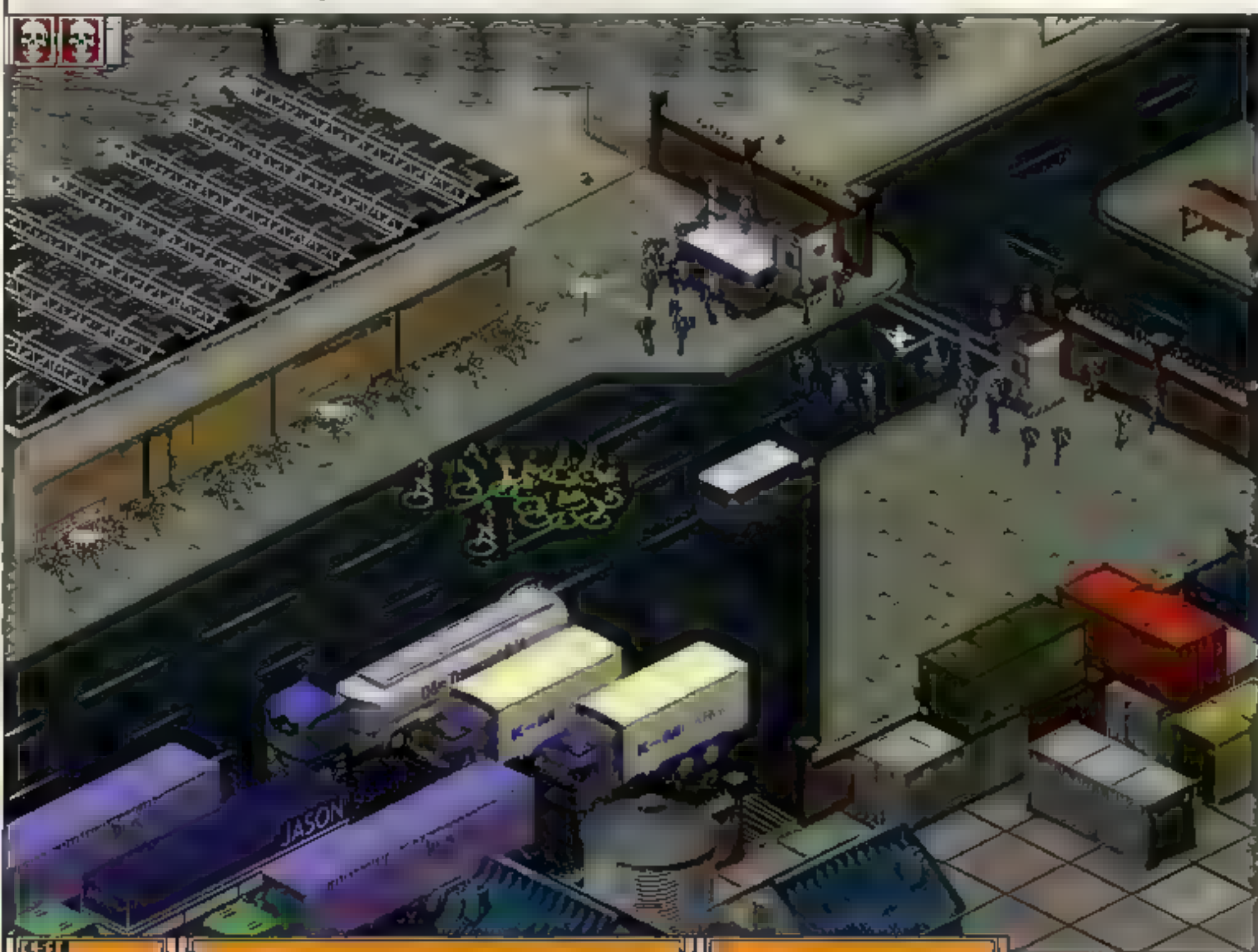
Фанат футбола — зарядись коко-пивом!

Я вам честно скажу, поклонником стратегий никогда не являлся, а самой мудрой тактикой в моей жизни был процесс обгона соперников в Need For Speed: Porsche Unleashed. Но, тем не менее, уважаемые, в процессе игры у меня накопилось много к Hooligans: Storm over Europe претензий, которые впоследствии (о чудо!) были подтверждены людьми более компетентными в данной области, нежели ваш покорный.

Для начала я поговорил с товарищами, для которых фанатское движение — не пустой звук, а одно из самых любимых занятий. К моему удивлению, они были в курсе того, что состоялся релиз "хулиганской" игрушки, и даже в нее играли. Мысли их сводились к тому, что в целом игра с реальностью не имеет ничего общего, однако юзать ее все же интересно. Абсолютная истина. Hooligans: Storm over Europe с легкостью "кладет" на все, что только можно, не только на реализм с точки зрения физической модели мира, но и на жизненные реалии. Уже самая первая миссия показывает, что кровищи тут будет более чем достаточно. По задумке разработчиков любая фанатская война — это море трупов, стопроцентно и неоднократно разгромленные магазины, десятки заколбашенных полицейских, в общем, полный угар. Подражаться тусовками и спокойно разбе-

С этой толпой вряд ли удастся совладать без существенных потерь, поэтому "настоящие герои всегда идут в обход"

Пока не нажалишь, полиция ведет себя смирно. Но и после серии правонарушений копы могут не тронуть. А могут и просто так "дать по шее". В общем, странные они...



жаться, отделившись ссадинами и переломанными ребрами, здесь считается унижительным ребячеством. Любая потасовка заканчивается вполне конкретно — пока одна из сторон не уляжется нестройными рядами на асфальт и не истекает кровью. Причем в порядке вещей — добывать тех, кто рухнул без сознания. Насилие и жестокость так и прут отовсюду.

Теперь к стратегическим и прочим задаткам данного игрового проекта. Как в любой другой стратегии, здесь все строится на деньгах, которые надо добыть, и юнитах, которые необходимо на эти деньги нанять. Проблемы решаются просто. У вас есть герой, который в самом начале миссии уже руководит несколькими подопечными. Денег не так много, и пора приступить к насилию. Наличие хранится в магазинах, которые надо грабить. Делать это совсем несложно. Потом отправляемся в близлежащий паб и нанимаем себе бойцов (скажите, реально ли такое в жизни, когда в питейное заведение вваливается толпа фанатов, и их вожак тут же за деньги покупает себе еще ребят?). А потом можно приступить непосредственно к заданиям, которые хоть и являются очевидными, выполняются с определенным трудом. Почему с трудом? Потому что логики мало.

Поражает обилие оплошностей и откровенных глупостей, которые встречаются по ходу дела. Успешный игровой процесс выглядит абсолютно нелогично. Он целиком и полностью построен на игровых глюках. К примеру, вы на глазах у полицейского можете спокойно громить витрину магазина и вытаскивать оттуда деньги. Или еще вариант. Вы видите надвигающуюся толпу противоборствующих фанатов, подходите к магазину получше и разбиваете витрины, а потом вваливаетесь внутрь. В этот самый момент из лабаза выходит охранник и начинает “ложить” одного за другим ваших противников. Те берут числом, и благополучно убивают стража. В этот

момент мы, всем кагалом, вываливаемся из шопы и добываем остатки противоборствующего клана. А как вам такая идея?.. Полицейские арестовали часть нашей “бригады” и заперли, а вернее, заложили отряд бойцов со всех сторон контейнерами. Причем те никак не могут выбраться оттуда (человек десять!), а единственный выход из ситуации — нанять в баре бойца-громилу (это я их так называю), и он потом отодвинет самый маленький контейнер. В общем, если оценивать игру трезво, то надо будет признать, что нет тут ни логики, ни реалистичности. Задания бредовые, а способы их решения отдают форменным сумасшествием. Однако играть вот лично мне было интересно. Есть тут, знаете ли, что-то такое, что заставляет снова и снова делать “рестарт” или “лоад”. Присутствует какая-то такая аркадная динамика. Да и вообще, интересно наблюдать за тем хаосом, который устраивают на мирных улицах европейских городов безбашенные болельщики. Игра по духу очень похожа на игровые гоночные автоматы — точно так же затягивает и не отпускает. Потом уже привыкаешь к повсеместной абсурдности и бредовости и просто с интересом проходишь довольно забавные миссии. А вы не желаете собственноручно заняться уничтожением плантаций конопли? Тут можно.

Возможности

Кстати, не такие богатые, раздери их душу. Число юнитов невелико: это “крыса” (лучше в кавычках), рейвер, хулиган, байкер, громила и лидер. Кажется, никого не забыл. В зависимости от стоимости того или иного человека, меняется и его значимость. Его вес, я бы даже сказал. Кто дороже, тот и круче. Но у всех есть свои недостатки. К примеру, “крысы” и рейверы весьма слабы, а громилы тихоходны. Тип юнита самым непосредственным образом влияет на его (юнита) способность к использованию оружия. Например, тот же самый “крыса” может использовать примитивные шашки

Между прочим

1. Перед нами одна из самых жестоких игр за последнее время. Усугубляется это тем, что проект передает настроение реальной жизни. Несмотря на отсутствие логики, здесь обыгрываются вполне реальные ситуации, львиная доля которых заканчивается убийствами и погромами. К тому же, тут полно ненормативной лексики.
2. Противники изредка проявляют признаки интеллекта. Например, маленькая шайка фанатов из противоборствующего лагеря не полезет в драку с руководимой вами толпой. Пустячок, а приятно.
3. Все футбольные клубы по понятным причинам вымышлены. Герои тоже.

и балки, а вот лидер не прочь метко пострелять из пистолета. Не забывайте, кстати, использовать камни, предварительно их подобрав. Если в отряде человек тридцать-сорок, то камнепад получается солидный, и урон наносится неприятелю соответствующий. Разработчики предусмотрели возможность накачивать юниты алкоголем и наркотиками. Правда, и по моим собственным наблюдениям, и по высказываниям других игравших в проект людей, заметных изменений в процесс это не привносит. Можно водить машину. Но давит людей она выборочно. Например, простого фана легко размазывает по асфальту, а полицейского не может — упирается в него. Вообще, как я говорил выше, в игре очень много несоответствий и ляпов. Она вся — один большой ляп. Но интересный почему-то.

Скромно

Это я о том, как проект выглядит. Типичная плоская графика конца девяностых годов в изометрической перспективе с неплохо прорисованными городскими строениями, но очень убогими юнитами при практически полном отсутствии спецэффектов. Вчерашний день. Возможно, вас захватит ностальгия.

Что касается управления, как игрой в целом, так и подопечными в частности, то мне показалось, что оно простое и негибкое. Да и зачем тут гибкий интерфейс, если разработчики сами советуют нам всегда держаться кучей. И чем куча больше, тем лучше. А что надо для управления кучей? Правильно. Цепануть всех “рамкой” — и вперед. Вот и цепляем.

Со звуком дела обстоят несколько лучше. По крайней мере, при включенных колонках играть гораздо веселее, чем при выключенных.

Пора давать заключение. Знаете, весьма странная получилась игра. С одной стороны — полный бред, на 80 процентов не имеющий никакого отношения к реальности, куча багов и глупостей, а с другой — геймплей умудряется затягивать. В чем тут дело — не пойму. Но и заморачиваться на эту тему не стану. Если интересно — надо играть. В конце концов, когда еще у симуляторщика появится обоснованный шанс сыграть в РТС, пусть и аркадную?

И город превращается в хаос. Вокруг трупы и кровь. Все витрины разбиты. Однако рядовые граждане спокойно ходят по магазинам...



Просто лидер



Вождь Быстрая Нога

| | |
|------------------------|---|
| Издатель | Sierra On-line http://www.sierra.com |
| Разработчик | Papyrus http://www.papy.com/ |
| Жанр | Автосимулятор |
| Требуется | Pentium-III 450, 128 Mb RAM, 3D (32 Mb) |
| Рекомендуется | Pentium-III 600, 256 Mb RAM, 3D (64 Mb) |
| Сайт игры | http://www.sierra.com/games/nascar2002/ |
| Наш сайт | http://www.gamenavigator.ru/games/game2198.html |
| Смотри на диске | скриншоты, дополнения |

| | | |
|---------------------------|---|--|
| Игровой интерес | <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> | Рейтинг 9.0 |
| Графика | <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> | |
| Звук и музыка | <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> | |
| Дизайн | <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> | |
| Ценность для жанра | <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> | Время освоения: от 1 до 1,5 часов Сложность: средняя Знание английского: желательно |

Если бы в наше время провели опрос на тему: “какие игры Papyrus вы знаете”, то процентов пять вспомнили IndyCar Racing, примерно столько же сказало про Grand Prix Legends. Подавляющее же большинство ответило бы чуть ли не хором: NASCAR Racing.

За семь лет компания выпустила шесть игр из этой серии, включая NASCAR Craftman Truck Series, а также провальный NASCAR Legends. Год назад появился NASCAR Racing 4, который снова вывел Paragius в лидеры – игра стала самым настоящим эталоном для своего поджанра, особенно в плане физической модели. Оставалось лишь избавиться от имеющихся недостатков. Это и было сделано в NASCAR Racing 2002 Season.



Золотая середина

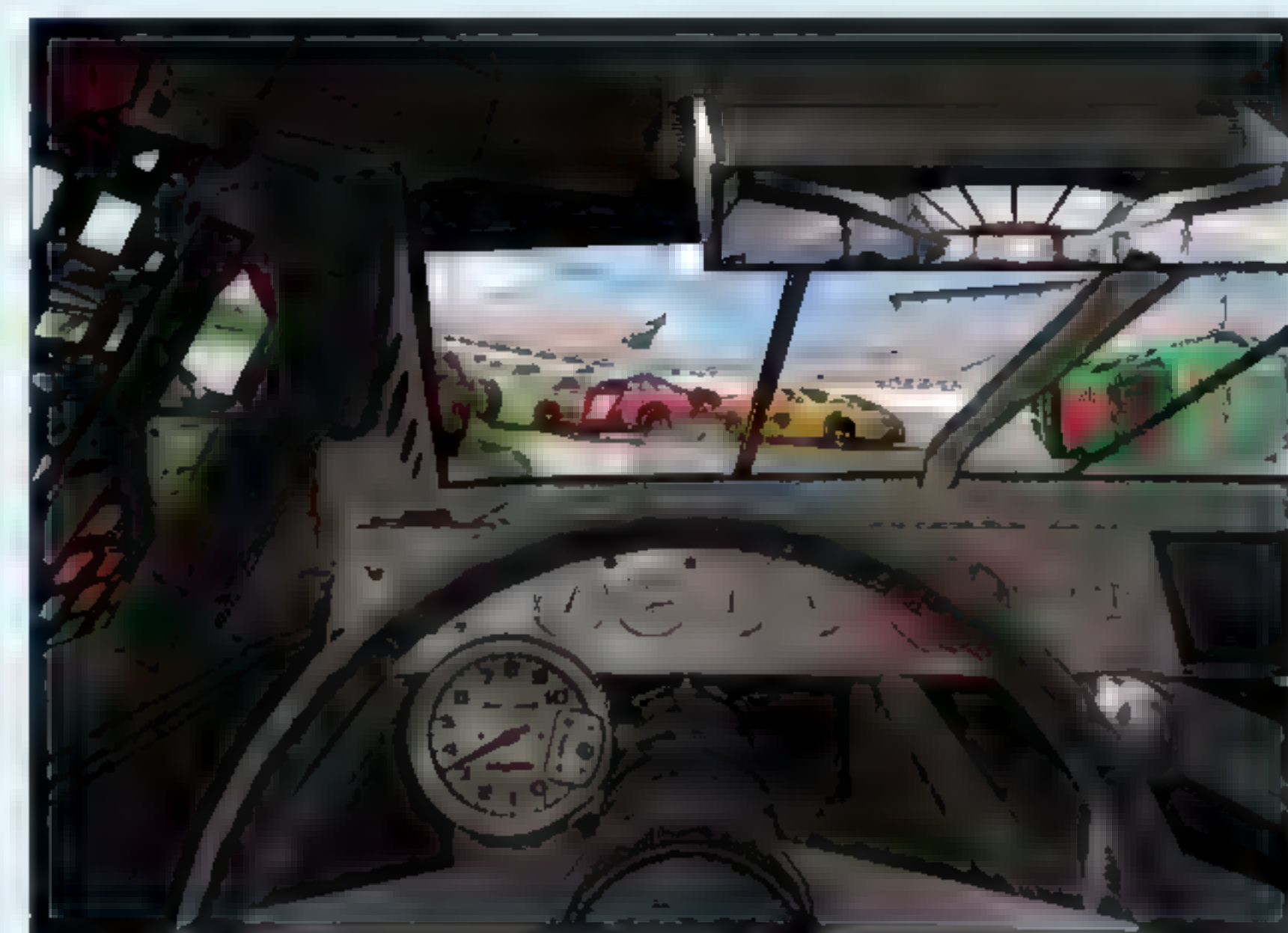
Рассказывать о режимах игры, которые имеются в NASCAR Racing 2002 Season, просто бессмысленно. За те семь лет, которые Parurus занимается данной тематикой, все эти чемпионаты и тестовые гонки были настолько отшлифованы, что нет нужды добавлять новые режимы, а уж тем более менять концепцию. Нетрудно догадаться, что и в новом произведении все как прежде – переделки тут возможны лишь при изменении регламента настоящего Winston Cup.

А вот других изменений хоть отбавляй. Как известно, NASCAR Racing 4 кардинально отличался от конкурентов тем, что езда без руля в этой игре была занятием достаточно проблематичным. Разумеется, рулевая установка имеется далеко не у всех, так что в адрес Paragius полетела критика, чизбургеры недельной свежести и просроченный попкорн. Критика возымела действие, более того, разработчикам удалось создать такое управление, что езда на клавиатуре теперь мало отличается от “руления”. Там, где раньше машина исправно размазывалась об отбойник, теперь можно держать идеальную

траекторию без потери скорости, хотя на трассах “европейского” типа ездить по-прежнему тяжело. Тут уж ничего не поделаешь, болиды NASCAR хоть и могут вполне неплохо ездить по таким трассам, но все же созданы для овальных треков.

Если же говорить о физической модели в целом, то ее можно охарактеризовать одним словом: идеал. Для того чтобы обогнать по данному показателю NASCAR Racing 2002 Season, конкурентам отныне необходимо совершить революцию. Машины окончательно “отклеились” от полотна, они научились не только “взлетать”, но и скользить на одном колесе, как в жизни, а также совершать настоящие сальто в воздухе, причем далеко не факт, что после этих акробатических этюдов вам удастся вернуться в прежнее положение. На месте осталась и великолепная система повреждений, по этому показателю детище Parurus является лидером не только в своем поджанре, но и, возможно,

среди всех автосимуляторов вообще. Помимо визуальных повреждений, имеется целый комплекс других “болячек”, к примеру, удар под углом об отбойник может привести к поломке рычагов подвески, в этом случае машина “присядет” на “больное” колесо. Но чтобы довести болид до такого состояния, надо очень сильно постараться – конструкция у автомобилей серии весьма прочная, не то что в Формуле-1.



Однако наилучшим достижением Parurus в части кода является проработка AI соперников. Раньше их действия были вполне прогнозируемыми, теперь же виртуальные пилоты ведут себя почти как живые. Отныне они не статисты и при удобном случае пытаются обойти не только игрока, но и друг друга. Особенно постарались разработчики, прорабатывая поведение соперников при аварии: если раньше пелетон замирал перед развернувшейся машиной, то теперь пилоты стараются объехать неудачника. Кроме того, виртуальным гонщикам сделали “нормальное” зрение: это означает, что теперь в дыму AI ориентируется гораздо хуже. Столкновения по этой причине перестали быть исключением из правил. А уж как теперь соперники любят устраивать массовые завалы...

Сейчас что-то будет...



Между прочим...

А вы знаете, что по крайней мере один Джонсон реально выступает в гонках серии NASCAR? Речь идет о Рики Джонсоне, который ныне является пилотом одного из ответвлений серии, NASCAR Craftsman Truck Series. Кроме того, Рики известен как семикратный чемпион мира по мотокроссу. Вот вам и езда по овалам...

Красота по-американски

Графический движок игры является эволюцией NASCAR Racing 4. Модели болидов подверглись небольшому косметическому ремонту, после которого они стали смотреться ничуть не хуже, чем "коллеги" из NASCAR Heat. Прежде всего, были переработаны "внутренности": на порядок детализирован мотор, по-человечески сделаны тормозные щитки, отрывающиеся при развороте машины, что же касается кокпита, то, по моему личному мнению, это лучшее исполнение рабочего места водителя за всю историю автосимуляторов. К слову, игрок теперь может "крутить" головой: с виду ничтожное дополнение, но очень хорошо помогает чувствовать габариты машины.

Метаморфозам подверглись трассы: качество их проработки многократно улучшилось благодаря использованию больших текстур. Прорисовка асфальта просто изумительная, а уж детализация трибун... это надо видеть. Единственное, что несколько портит общую картину, это вечная мания разработчиков "монтировать" зрителей в трибуны. Такое впечатление, что по ним проехал каток. Сделать вместо "размазанных болельщиков" леса из спрайтов, местами еще и анимированные, пока что посмели лишь EA Sports. Будем надеяться, что вскоре "спрайтовые" трибуны станут стандартом для всех.

Нельзя не отметить то, насколько тщательно подошли разработчики к проработке спецэффектов. Из выхлопных труб периодически вылетают языки пламени, блики и отражения на кузовах ста-



А я все видел!

ли гораздо правдоподобнее, при серьезном повреждении двигателя из-под капота, если он еще остался, начинает валить дым. Отдельно хочется упомянуть о спецэффектах трассы: помимо реалистично выглядящих "росчерков" покрышек, NASCAR Racing 2002 Season может похвастаться отлично проработанной пылью. Машина, попавшая на гравийную полосу, поднимает за собой облако пыли, и будет очень хорошо, если его не занесет на трассу, поскольку в этом случае видимость будет стремиться к нулю. Один из самых массовых завалов на моей памяти произошел именно по этой причине: три "улетевших" на стартовой прямой в Дайтоне машины подняли огромное облако пыли и замерли посреди трассы. Зрелище было одновременно потрясающее и жуткое: пелетон заехал в это облако, однако лишь немногие машины смогли выехать оттуда целыми и невредимыми, вся стартовая прямая была буквально засыпана обломками.

Партия для V8 с оркестром

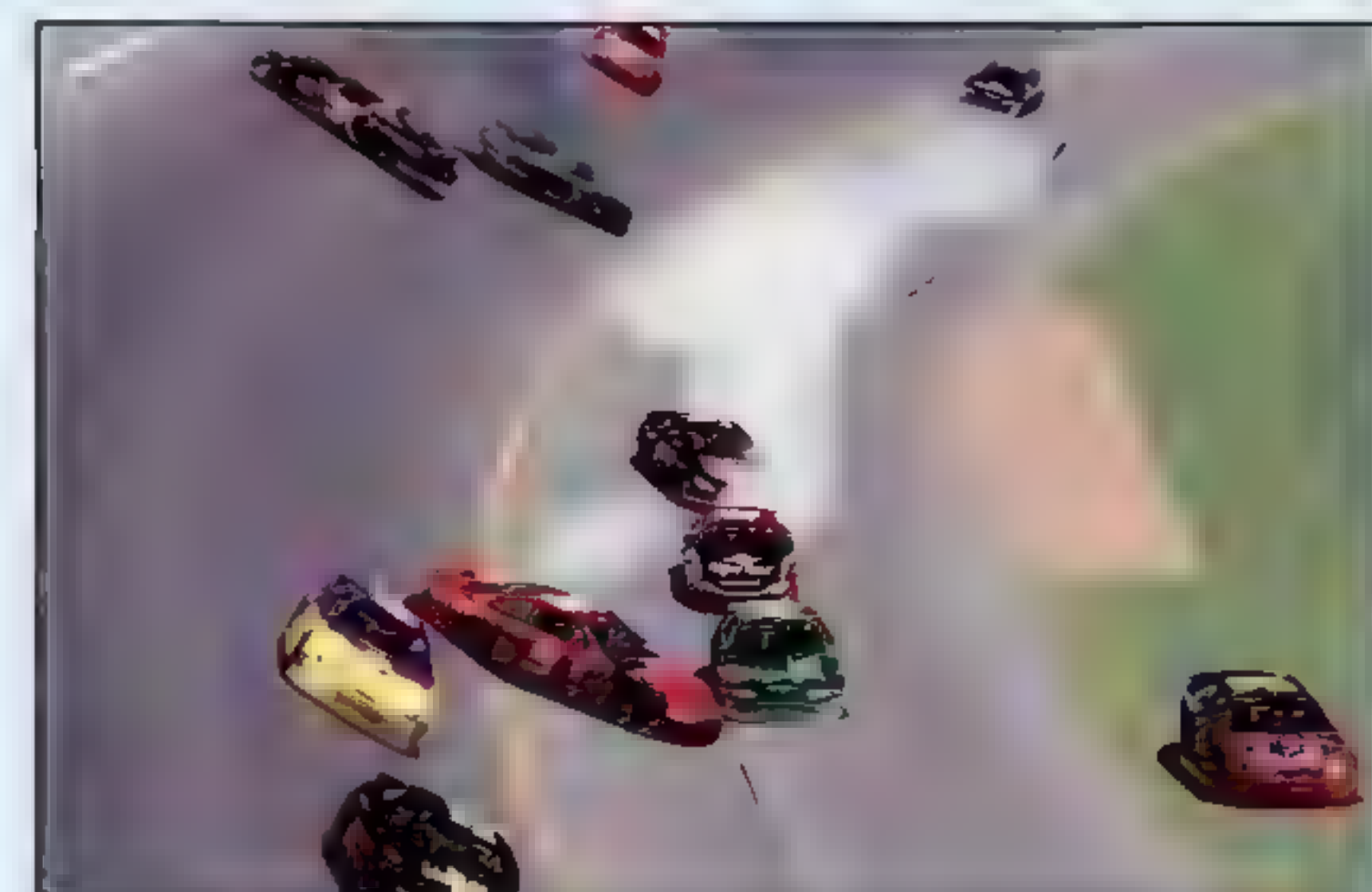
Еще одной из составляющих, которая подверглась модернизации, стал звук. Следует признать, что по этому показателю NASCAR Racing 2002 Series является одним из лидеров в жанре автосимуляторов. Мало того, что звук мотора теперь вообще не отличается от настоящего, была проведена серьезная работа над "посторонними шумами", например, шумом покрышек; такое отношение к озвучке встречается очень редко.

Если у вас стоят качественные колонки, то вы по достоинству оцените проделанную работу над звуком. Когда колонна из сорока болидов пронесется на максимальной скорости мимо стартовой прямой, воздух буквально дрожит. Подобный низкочастотный рев могучих V8 является одной из "визитных карточек" серии NASCAR, приятно, что теперь им можно в полной мере насладиться и в игре.

Новый эталон

Раругус в который раз удалось создать игру, ставшую новым словом для своего жанра. Самое удивительное, что сейчас у NASCAR Racing 2002 Series попросту нет конкурентов: NASCAR Heat 2002, продолжение главного соперника детища Раругус, имеется лишь в версии для X-Box, о порте на PC пока что не слышно, также молчит и EA Sports, а называть конкурентоспособным NASCAR Web Racing несерьезно. В результате, NASCAR Racing 2002 Series придется бороться не столько с конкурентами, сколько со своим предшественником, NASCAR Racing 4; ситуация, согласитесь, достаточно парадоксальная.

Местная ремонтная бригада



Все, что ты хочешь

Редактируем геймплей FIFA 2002

Народные умельцы не перестают удивлять нас своими неожиданными открытиями и чрезвычайно полезными для рядового геймера наработками. Эти виртуозы вскрытия (в хорошем смысле этого слова) редактируют не только то, что "плохо лежит", но и порой умудряются пробраться в самые недра игры и такого там на-творить...

Нынешняя FIFA 2002 появилась на свет со свойственной всем проектам Electronic Arts помпезностью и намеками на свою исключительную продвинутость. И в самом деле, этих самых "продвинутых" моментов в новом футболе оказалось довольно много, но все равно, главной особенностью очередного спортивного проекта EA Sports стал геймплей, по своей сути революционный для игр этого жанра. Кому-то он понравился, кому-то — нет, а кто-то до сих пор не может в этот самый геймплей "въехать" по причине его непривычной сложности. И пусть в целом отзывы о новом игровом процессе старой доброй FIFA Soccer звучат восторженно, тем не менее, у многих из нас есть к нему свои собственные мелкие претензии и воздыхания на тему "вот если б я только мог"...

Можете, господа. Все вы можете, если захотите. Вот кое-кто захотел, и только посмотрите, что из всего этого получилось.

Почти open source

Уже после выхода первой октябрьской демо-версии FIFA 2002 многие обратили внимание на новый файл, носящий имя ini.big и расположенный в каталоге FIFA2002/DATA/CMN/. Распако-

вав этот странный файл с помощью старой доброй утилиты GFXPAK (ищите ее на нашем компактe), наиболее активные представители FIFA'шной общественности получили доступ к девяти текстовым файлам с расширением ini, отвечающие за внутриигровые настройки.

Именно эта столь интересная находка позволила увеличить продолжительность демонстрационного матча и открыть недоступные в демо-версии опции. Как оказалось позже, это было только начало большого пути, ибо помимо опционных настроек нам стало доступно полное редактирование геймплея.

К выходу финальной версии игры новоявленные хакеры уже успели неплохо разобраться в большинстве хитросплетений нового ini'шного развлечения. Как следствие, в течение первых же месяцев существования FIFA 2002 на свет появилось превеликое множество альтернативных настроек игрового процесса, каждая из которых позволяла взглянуть на игру под новым, еще неиспробованным ранее, углом. Наиболее интересные варианты геймплея вы сможете найти на прилагаемом к журналу диске.

Однако одно дело ставить на себе чужие эксперименты, и совсем другое — попробовать самому сделать игру такой, какой ты сам желаешь ее видеть. Об этом мы сейчас и поговорим, благо отныне у нас появилась возможность вполне комфортно издеваться над игрой с помощью редактора, именуемого FIFA 2002 configurer, автором которого является наш соотечественник Евгений Бондарев.

Как это делается

Как уже говорилось выше, внутри ini.big запакованы ini'шки, в каждой из которых хранятся определенные внутриигровые настройки. Так вот, запустив FIFA 2002 configurer (предварительно

отыскав его на нашем диске и скопировав в ваш каталог с игрой), вы получите, по сути, текстовый редактор, в девяти окнах которого мы и будем редактировать эти самые ini-файлы. Все вопросы перепакровки ini.big программа берет на себя, нам же остается лишь изменять текст и своевременно сохраняться.

Для начала давайте разберемся, какой файл (и, соответственно, окно редактора) за что отвечает.

ai***.ini — файлы, отвечающие непосредственно за настройки геймплея;

soccer.ini — установки звука и видео в игре;

mchaudio.ini — звуковое оформление матча;

adboard.ini — назначение рекламных щитов для команд и чемпионатов;

cameras.ini — местоположение точек просмотра игры и их параметры;

lights.ini — освещение для каждого времени суток.

Рассказать обо всех премудростях перенастройки FIFA 2002 мы не смогли бы даже при всем нашем желании, ибо для этой благородной цели не хватило бы и целого спортивно-симуляторного

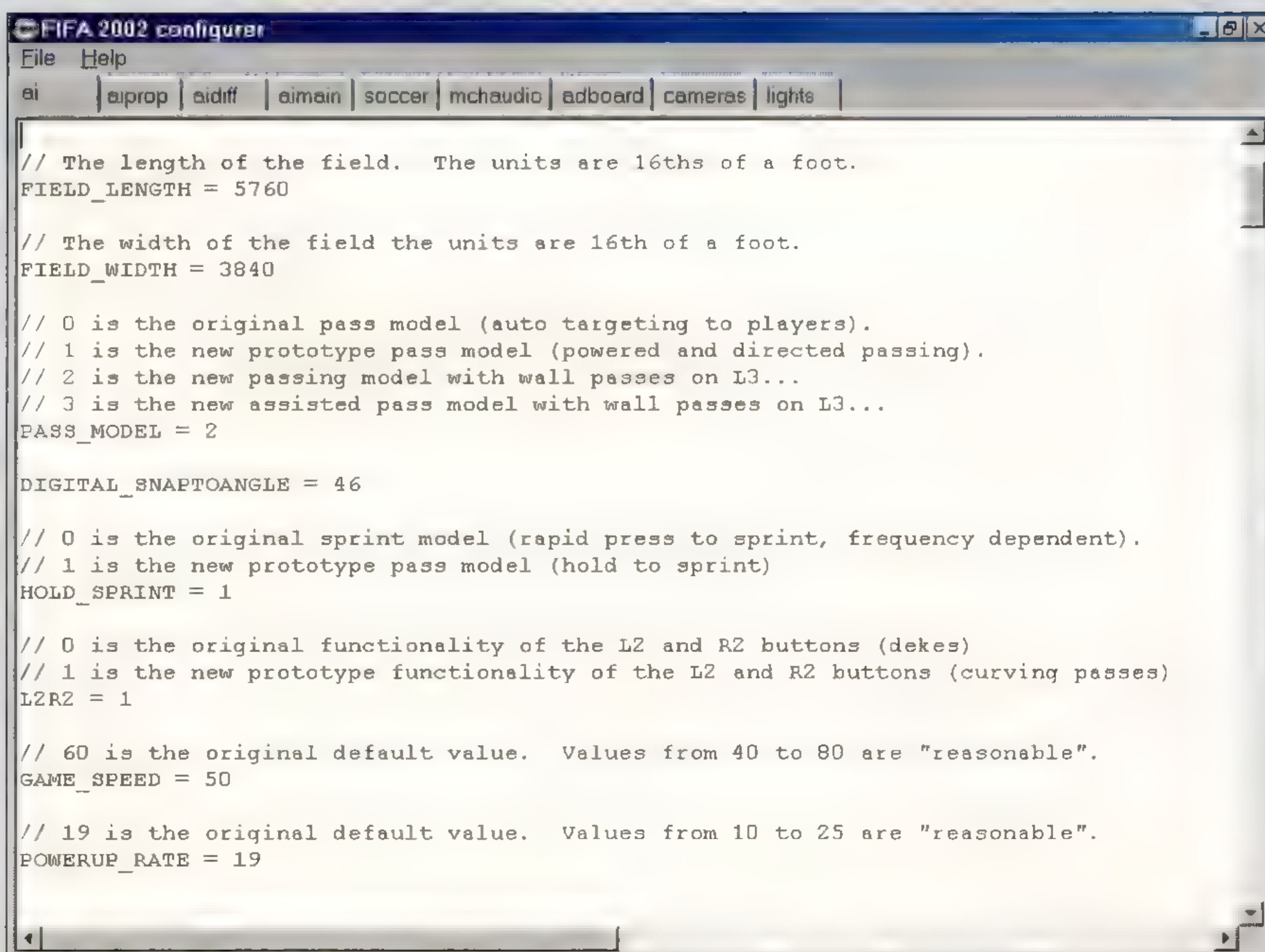
Между прочим...

1. FIFA 2002 configurer умеет создавать резервную копию оригинальных настроек игры.

2. Вы можете лично поблагодарить автора данной программы Евгения Бондарева, написав ему по адресу eugene_bond@rambler.ru.

3. В файле adboard.ini можно каждой из команд назначить свой собственный набор рекламных щитов.

4. Все перечисленные в статье программы и файлы вы можете найти на прилагаемом к журналу компакт-диске.




```

ai.ini
FIELD_LENGTH = 5760
длина поля (единица - 1/16 фута)
FIELD_WIDTH = 3840
ширина поля (единица - 1/16 фута)
PASS_MODEL = 2
модель игры в пас (0 – автонацеливание; 1 – экспериментальная; 2 – новая; 3 – новая с assisted)
HOLD_SPRINT = 1
ускорение (0 – многократное нажатие; 1 – однократное нажатие)
GAME_SPEED = 50
скорость игры (допустимые значения от 40 до 80)
POWERUP_RATE = 19
скорость заполнения индикатора силы удара/паса (допустимые значения от 10 до 25)
FLAT_POWERUP = 0
отключение индикатора силы удара/паса (1 – индикатор отключен)
DEFENSIVE_TACTICS = 0
оборонительная тактика с прессингом и искусственным офсайдом (0 – отключена; 1 – включена)
AUTOSEEK = 1
полный контроль над футболистом после потери мяча
STAMINA_DROP_MULTIPLIER = 0.03
накопление усталости после ускорения
REFEREE_STRICTNESS = 0
строгость арбитра (0 – справедливый арбитр; 1 – добрый арбитр; 2 – строгий арбитр)
SHOTMODEL = 1
модель удара (0 – старая; 1 – новая)
CPUTHROUGHPASSES = 1
AI забрасывает мяч за спины ваших защитников (0 – отключен; 1 – включен)
CPUDRIBBLE = 1
дриблинг AI (0 – отключен; 1 – включен)
CPUWALLPASS = 1
игра в стенку в исполнении AI (0 – отключена; 1 – включена)
WALLPASS_ENABLE = 1
включение игры в стенку (0 – отключена; 1 – включена)
WALLPASS_MAX_YARDS = 15.0
максимальная дистанция для игры в стенку
WALLPASS_MIN_YARDS = 2.0
минимальная дистанция для игры в стенку
SHOT_ASSISTANCE = 6.0
помощь в нанесении удара (0.0 – отключена)
INJURY_PERCENTAGE = 10
возможность получения игроком травмы в столкновении (в процентах)
PK_HEIGHT_SCALAR = 1.4
вертикальное ограничение полета мяча при пробитии пенальти (1.0 – высота ворот)
PK_WIDTH_SCALAR = 1.6
горизонтальное ограничение полета мяча при пробитии пенальти (1.0 – ширина ворот)

```

```

aidiff.ini
AM_*** – параметры для уровня сложности amateur
PR_*** – параметры для уровня сложности professional
WC_*** – параметры для уровня сложности world class

```

```

aimain.ini
MAX_BALL_VELOCITY_XZ = 40.000000
скорость горизонтального полета мяча
MAX_BALL_VELOCITY_Y = 25.000000
скорость вертикального полета мяча
BALL_AIR_RESISTANCE_XZ = 0.012500
сопротивление воздуха по горизонтали
BALL_AIR_RESISTANCE_Y = 0.012500
сопротивление воздуха по вертикали
OFFSIDE_TRAP_CANCEL_DIST = 240
размер зоны офсайдной ловушки
OFFSIDE_TRAP_CANCEL_TIME = 360
время действия офсайдной ловушки

```

раздела. Поэтому позвольте остановиться лишь на самых основных и самых действенных ее параметрах, хранящихся в файлах: ai.ini, airop.ini, aidiff.ini и aimain.ini.

Английский учили?

Непосредственно процесс редактирования особой сложностью не отличается. Тут стоит сказать спасибо добрым дядям и тетям из EA Sports, которые рядом с каждым из параметров поместили лаконичные, но, тем не менее, весьма понятные комментарии. Так что если вы хотя бы поверхностно знакомы с английским языком или разбираетесь в фут-

больных терминах (или же имеете в наличии англо-русский словарь), то сложностей возникнуть не должно.

В основном вам придется редактировать файл ai.ini, в котором хранятся настройки той части геймплея, которая отвечает за взаимодействие игры и пользователя. Здесь можно изменить размеры поля, выбрать одну из четырех предложенных моделей игры в пас, изменить скорость игры, отключить индикатор силы удара/паса, заставить компьютер играть в пас (вместо того, чтобы бестолково запынывать его на вашу половину поля), а также изменить несколько других настроек геймплея.



Следующий интересующий нас файл – aidiff.ini, отвечающий за настройки для каждого из имеющихся в игре уровней сложности. Соответственно, здесь можно без труда заметить, как сильно различается помощь компьютера игроку на amateur и на world class. Редактируя этот файл, вы никогда не столкнетесь с такой проблемой, когда игра начинает казаться слишком легкой, ибо у вас всегда есть возможность еще сильнее усложнить себе жизнь.

Наконец, в файле aimain.ini (который, к слову, присутствовал и в FIFA2001) помимо всего прочего хранятся также параметры скорости полета мяча, сопротивления воздуха, гравитации, а также параметры офсайдной ловушки.

Разбираться с остальными файлами вам придется самостоятельно. Главное, не бойтесь экспериментировать, и тогда у вас есть отличные шансы сделать FIFA 2002 игрой своей мечты. Мы же, в свою очередь, попытаемся вам помочь, публикуя в конце данной статьи список наиболее важных параметров редактирования игры.

Мы это умеем

Как видите, при желании можно добиться очень многого и даже заставить AI играть в нормальный комбинационный футбол без бестолковых забросов мяча на чужую половину поля. Можно даже попытаться смоделировать геймплей прошлогодней FIFA 2001, отключив новую модель игры в пас, индикатор силы паса и многие другие навороты FIFA 2002, которыми так гордятся разработчики.

О целесообразности такого рода взлома игры можно рассуждать очень и очень долго, однако согласитесь, как приятно осознавать тот бесспорный факт, что мы это умеем!

Web-игры от EA Sports

В июльском номере за прошлый год мы рассказывали о компании WildTangent и ее необычной продукции – web-играх, качество которых вплотную приближается к “полноценным” игровым проектам. Можно было и не сомневаться в том, что движок WebDriver привлечет к себе внимание игровых компаний, в том числе и крупных. Однако мало кто мог предположить, что первой фирмой, серьезно заинтересовавшейся новой технологией WildTangent, окажется Electronic Arts.

На самом деле, интерес гиганта игровой индустрии к WebDriver'у не случаен: сервер EA.COM, обошедшийся компании в десятки миллионов долларов, должен привлекать к себе дополнительный интерес. В этом отношении технология WildTangent как раз то, что нужно: игры получают вполне пристойные, при этом их размер занимает считанные мегабайты. В настоящее время на EA.COM можно найти более двух десятков web-игр, однако нас интересуют лишь те из них, что относятся к EA Sports.

Forgotten Warez

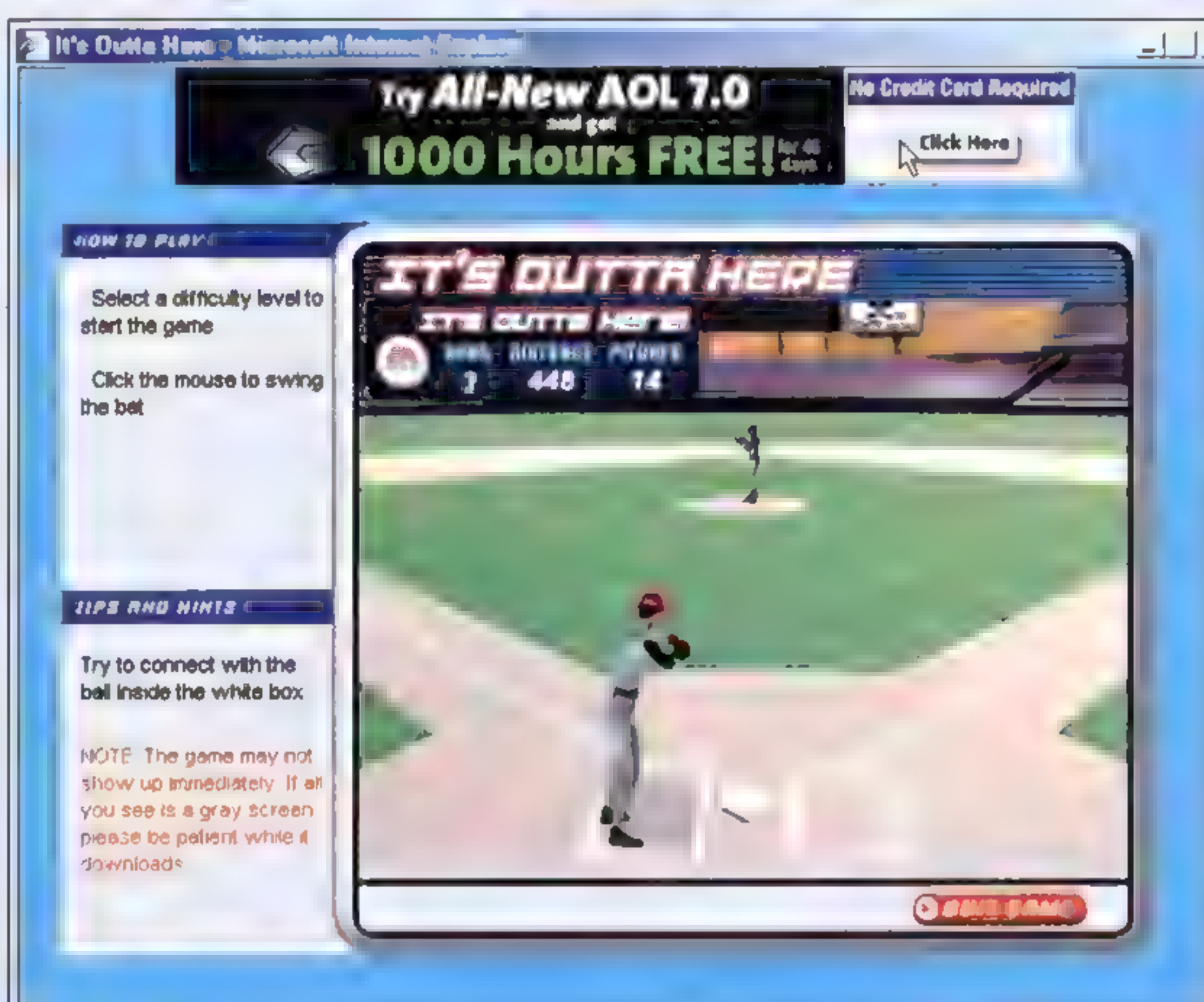


Первым делом EA Sports перевели на WebDriver игры, “возраст” которых перевалил в отдельных случаях за пять лет. Особенно колоритно смотрится NHL 97, графика которого чуть ли не VGA'шная. Помимо этой игры, в “ретро-папке” можно найти такие проекты, как Triple Baseball 96 и FIFA 97 Gold Edition. В процессе перевода на WebDriver произведения заметно “похудели”: из NHL 97, к примеру, убрано большинство игроков и доступно считанное число матчей. Одним словом, было сделано все, чтобы игра занимала всего полтора мегабайта. Тем не менее, играть все равно интересно, а самое главное, игрушки эти бесплатны.



На этом фоне просто великолепно смотрится NFS Web Racing. Данная вещь была сделана на базе Need For Speed 3: Hot Pursuit: были удалены все трассы, кроме первой, а из машин доступен лишь Chevrolet Corvette. В результате произведение “весит” всего четыре мегабайта. А самое главное то, что графика и физическая модель остались без изменений. Сохранился даже кокпит, ныне редко встречающийся среди аркадных автосимуляторов. WebDriver вдохнул вторую жизнь в старую игру: она выглядит так же свежо, как и несколько лет назад, по динамике у нее до сих пор мало конкурентов, при этом NFS Web Racing бесплатен, а для его скачивания при коннекте 28800 нужно минут двадцать.

Попади и выиграй



Произведения на базе старых игр, конечно, любопытны, однако они не могут заменить игровые продукты, изначально созданные на WebDriver'e. Разумеется, в обойме web-игр EA Sports есть и вполне нормальные продукты: симуляторы, соответственно, бейсбола (It's Outta Here!), баскетбола (Pro 3-Point), а также футбола (Gooaall!). Правда, симуляторами их назвать можно лишь условно, поскольку все, что от вас нужно, это, например, в нужный момент ударить битой по мячу. Тем не менее, эти игры пользуются довольно большим спросом, прежде всего, из-за простоты. Кроме того, в них применена качественная полигональная графика, которая является одним из коньков WebDriver'a. Одним словом, вышеперечисленные игры можно рассматривать как неплохую альтернативу надоевшему пасьянсу “Косынка”, но не как спортивные игры...

Развлечение для профессионалов

Можно подумать, что настоящему “спортсмену” здесь делать нечего. В принципе, так оно и было бы, если бы



не одна игра – NASCAR Web Racing, которая целиком и полностью была разработана на WebDriver'e. На создание данного автосимулятора был выделен солидный бюджет, что должным образом сказалось на качестве NASCAR Web Racing.

Игра представляет собой полноценный симулятор гоночной серии NASCAR. Несмотря на “онлайновость” и несколько простоватую графику, NASCAR Web Racing обладает достаточно реалистичной физической моделью, имеются даже неплохо проработанные повреждения. На трассе вам приходится бороться с грамотно едущими соперниками (до 20 человек).

В отличие от “урезанного” NFS Web Racing, в NASCAR Web Racing восемь трасс, среди которых присутствует и легендарная “Дайтона”. Таким образом, EA Sports в сотрудничестве с WildTangent удалось создать первый в мире полноценный “онлайновый” автосимулятор.

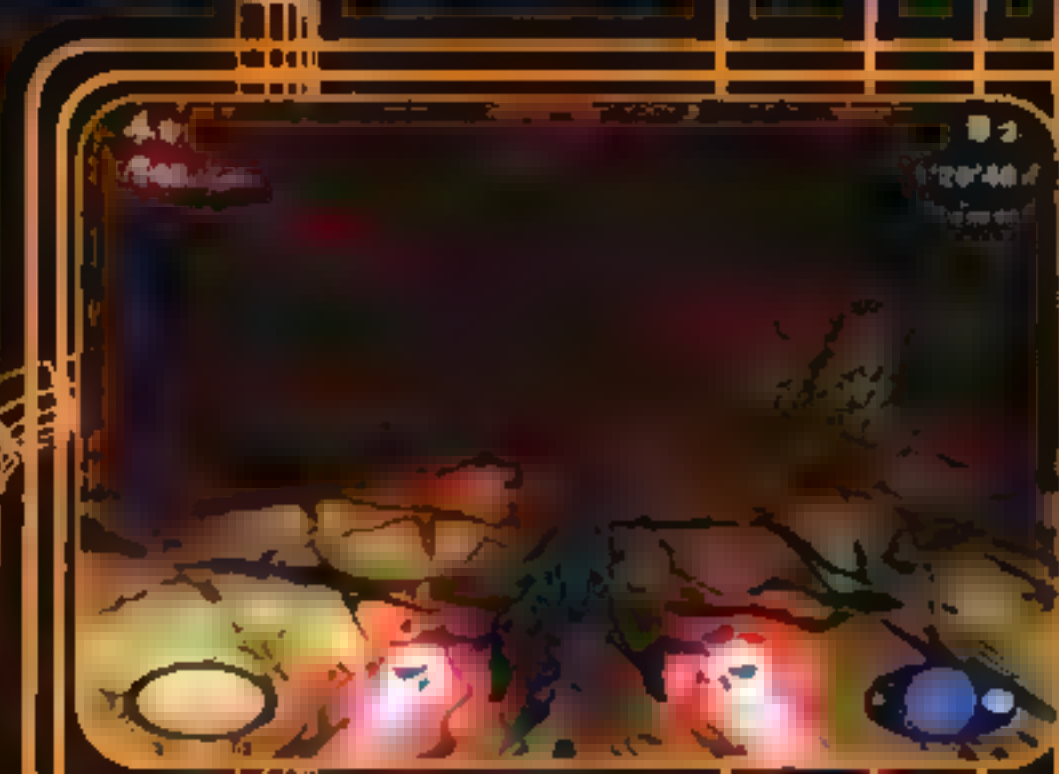
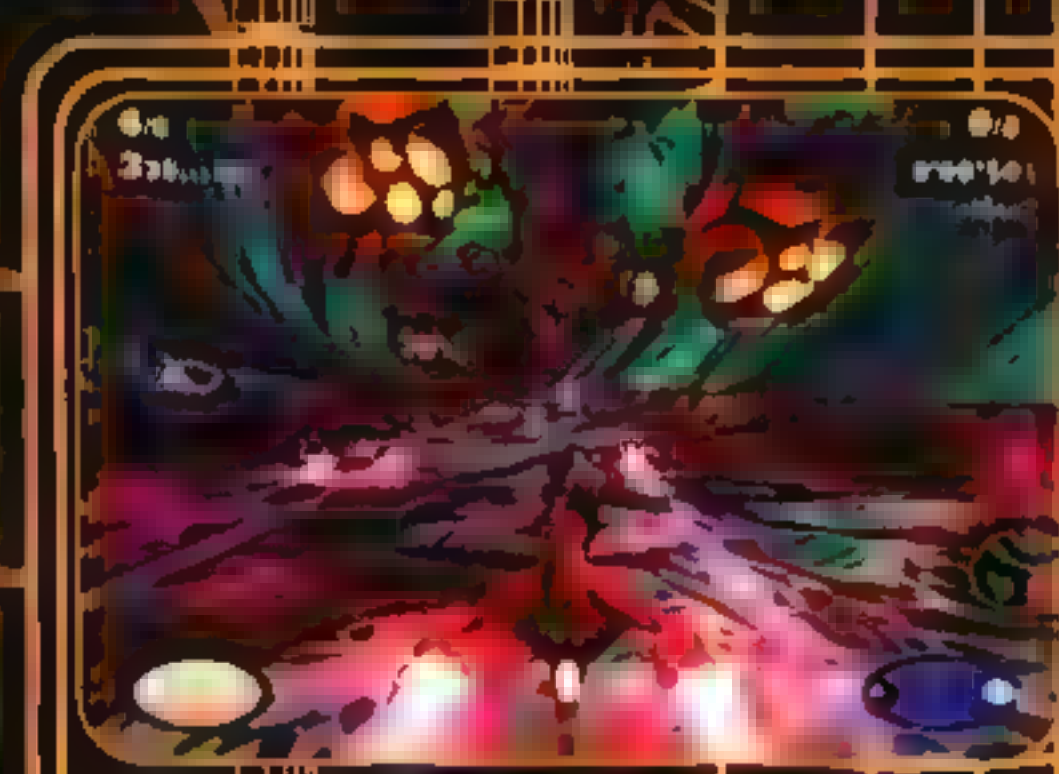
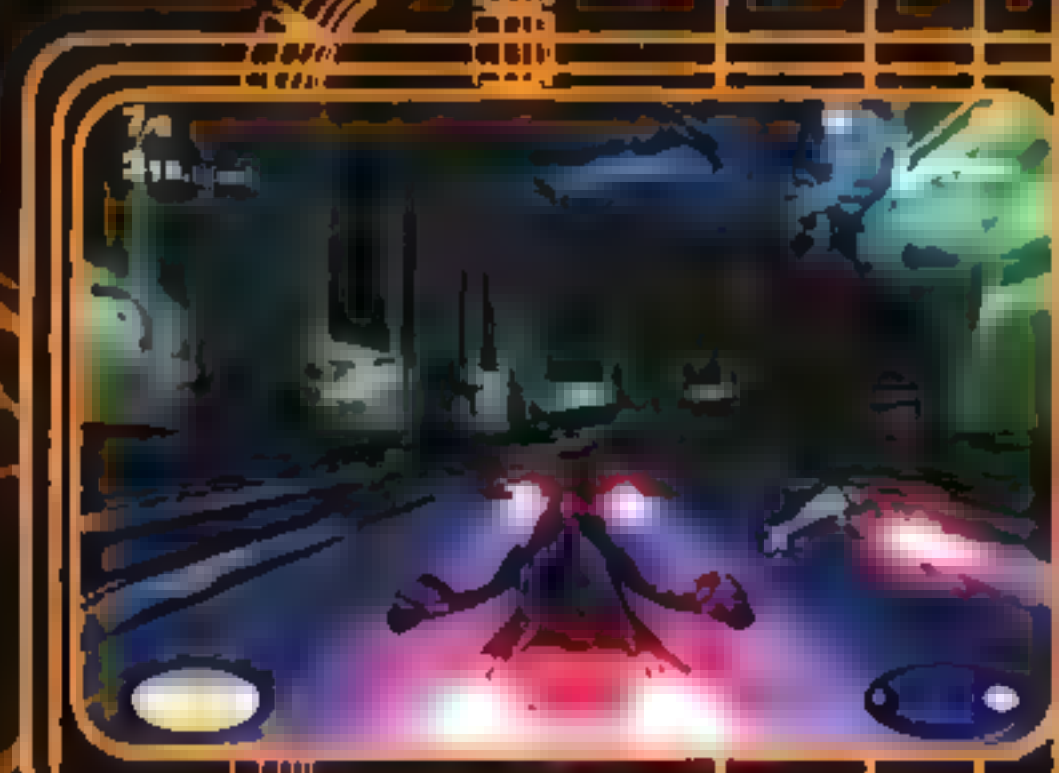
Что дальше?

Судя по всему, данный список игр на базе WebDriver'a далеко не окончательный: совсем недавно появился полноценный симулятор бокса Knockout Kings Web Boxing, увы, пока нестабильно работающий. Время простых игр, типа Gooaall!, прошло, им на смену пришли куда более совершенные вещи. Если web-игры на EA.COM будут развиваться такими же темпами, как сейчас, то вскоре они по своему качеству догонят “обычные” спортивные симуляторы. Учитывая, какое количество баннеров грузится при запуске каждой игры, можно предположить, что сотрудничество с WildTangent может принести Electronic Arts немалую прибыль.



МЕГАРЕЙС-Э

- ▶ Каждая из дюжины скоростных машин обладает своими характеристиками, которые имеют 3 параметра: скорость, атака, защита.
- ▶ Параметры машин - вооружение, броню и мощность двигателя - можно улучшать в зависимости от ваших результатов.
- ▶ Несколько игровых режимов: простая одиночная гонка, "захват флага", многопользовательская игра по сети и т. д.
- ▶ Великолепная 3D графика.
- ▶ Профессиональный звук с полной синхронизацией движений губ.
- ▶ Ваша удача полностью зависит от умения обращаться с клавиатурой!



games.1c.ru

www.nival.com www.cryo-interactive.com



Владимир Чаплыгин

Ultimate Baseball Online

Революция сейчас

Наверняка большинство из вас, увидев скриншоты, троекратно скажет "фи, это не мой жанр" и перейдет к чтению следующих статей. Но смею вас предупредить, на этих двух страницах разговор пойдет больше о судьбе онлайн-овых спортивных игр на примере конкретного революционного проекта, нежели о бейсболе. Просто так получилось, что первым оказался не футбол или хоккей, а чуждый для нас и многих европейцев вид спорта. Впрочем, это дело наживное.

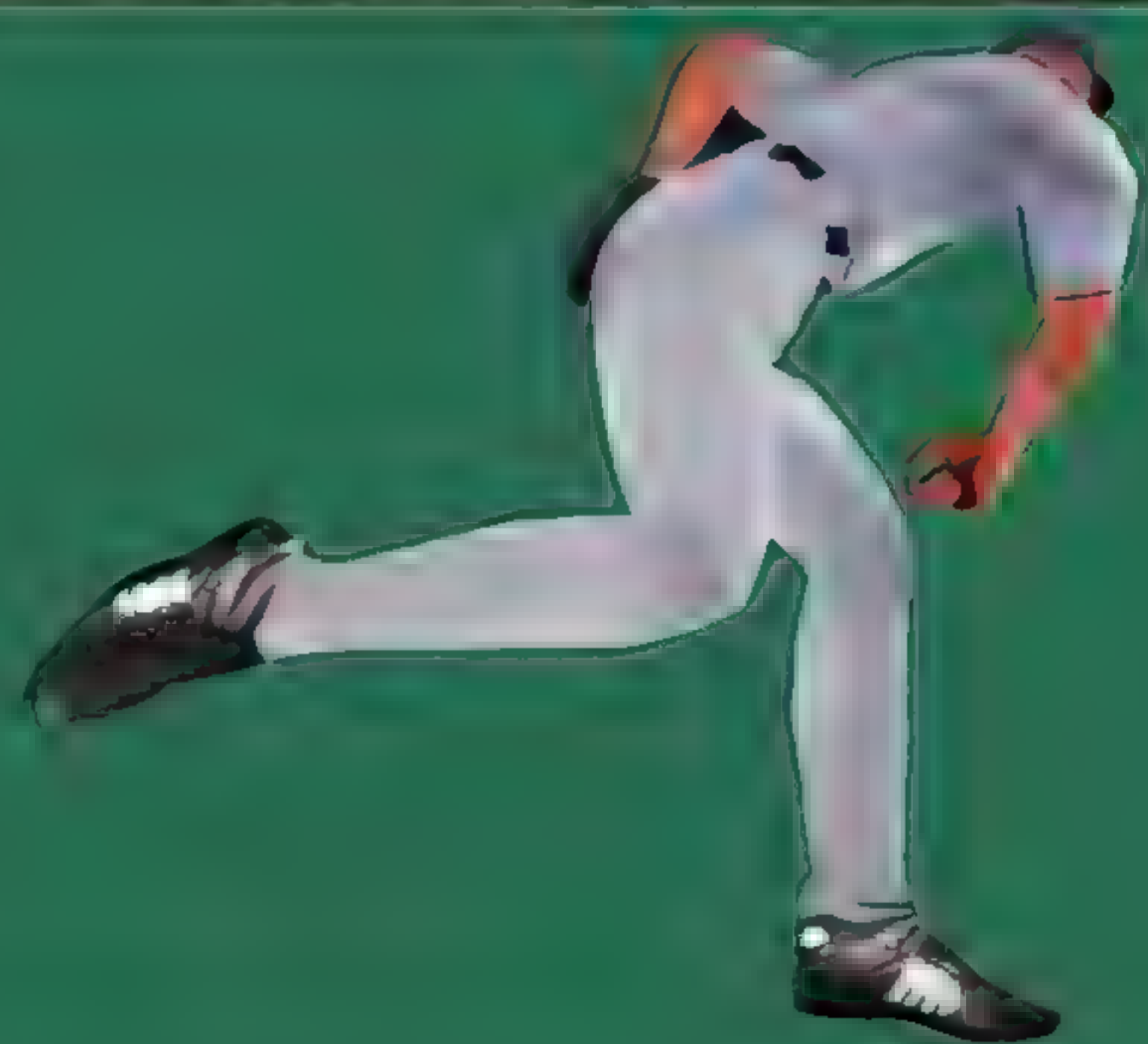
Ultimate BASEBALL Online™



Уникальное имя и индивидуальный пароль. Зато никто не сможет своровать этого игрока



Разработчики обещают сделать простой интерфейс игры



Обязательно посетите сайт <http://www.ultimatebaseballonline.com> и ваше представление о будущем спортивных симуляторов изменится раз и навсегда. Лично мне после прочтения размещенного там материала потребовалось около двух часов, чтобы прийти в себя. Было очень трудно уместить в своей голове обрушившийся как снег на голову поток уникальной информации. Первая мысль — неужели сбылась мечта многих геймеров, неужели это реальность, неужели они наконец-то осуществят то, о чем мы грезили на первом заседании "Клуба любителей симуляторов" (НИМ №46), неужели у всех нас появится вторая жизнь — виртуальная жизнь профессионального спортсмена?

Впрочем, довольно эмоций и восторженных фраз. Перед нами первое воплощение полноценной онлайн-ово-лиги, так давайте же все тщательно проанализируем и разложим по полочкам.

Что нам обещают?

Перед нами отчаянная попытка создать виртуальную бейсбольную лигу, где геймеры формируют со своими друзьями-товарищами собственные команды, придумывают им оригинальные названия, рисуют фирменные эмблемы и участвуют в онлайн-овом чемпионате. Причем каждый виртуальный спортсмен олицетворяет какого-то конкретного человека, сидящего за монитором компьютера в Вашингтоне, в Нью-Йорке или, вообще, в Токио.

Представьте себе такую картину. До решающего матча осталось пятнадцать минут. Капитан команды, самый авторитетный и мастеровитый геймер, определяет стартовый состав. Вот его последние напутствия через ICQ перед стартом: "Так, Билл, в прошлый раз ты отлично поработал, и я решил, что ты уже имеешь достаточно опыта, чтобы не сидеть на скамейке запасных, а все время выходить в основе. А ты, Кевин, проваливаешь третий матч подряд! Где твой былой профессионализм, из-за тебя мы упу-

стили возможность досрочно стать чемпионом? Сегодня у нас последний шанс. Думаю, тебе сейчас не место в команде. Будешь наблюдать за нашей победой в качестве зрителя со скамейки запасных".

Все это не мои фантазии: весной подобный сюжет станет самой настоящей реальностью, ибо выйдет Ultimate Baseball Online. Будет достаточно зарегистрироваться на сайте, и можно приступать к делу. Для начала вы создадите собственного игрока: выберете пол, телосложение, цвет кожи, номер на свитере. После чего перейдете к самому главному — специализация, она же позиция на поле во время матча. Жмем на кнопку "создать", и в море сотен таких же, как вы, виртуальных бейсболистов, находящихся на драфте, появляется ваша фамилия. Остается только дожидаться, когда вами заинтересуется какая-нибудь команда. Другой вариант — сколотить свой собственный коллектив. Верьте, придет и ваш день, когда по электронной почте или по ICQ вы получите заветное предложение играть в самой высшей лиге. Зачем такому мастеру, как вы, ламерские третья или четвертая лига, я уже не говорю о пятой и шестой, в которой играют исключительно школьники младших классов и старшие группы яслей? Только высшая!

Разумеется, сперва вы попадете в глубокий запас. Но, если не ступаетесь и начнете показывать в столь редких для вас матчах прекрасные результаты, то тренер обязательно заметит, что ваши подростковые показатели уже подходят для игры в основном составе. "Так, Билл, в прошлый раз ты отлично поработал..."

Железный вопрос

Допустим, вы являетесь игроком основного состава. Что от вас требуется, чтобы с комфортом играть в Ultimate Baseball Online? Во-первых, будут предъявлены жесткие требования к железу вашего компьютера. Графика находится на весьма высоком уровне и готова конкурировать с популярными "одиночными" си-

муляторами бейсбола. Посмотрите внимательно на скриншоты. Прекрасно прорисованные стадионы, неплохие модели спортсменов, динамическое освещение и прочие навороты. Разработчиками из UBO Teams было заранее принято решение, что от зрителей на трибунах придется отказаться, так как в онлайн-игре каждый полигон на счету и тратить их на никому не нужных болельщиков — очень дорогое удовольствие. Зато сэкономленный ресурс можно пустить на более детальную прорисовку модели бейсболиста. Дело дошло аж до того, что во время игры можно четко увидеть фамилии на свитерах или же разглядеть на кепке эмблему своего клуба. Графические изыски и применение технологии motion capture будут стоить вам как минимум Pentium-II 500, 64 Mb RAM, 3D (16 Mb). Понадобится также 56 K модем. В качестве рекомендованных системных требований заявлены Pentium-III 700, 128 Mb RAM, 3D (32 Mb) и выделенка в интернете. Ultimate Baseball Online уже сейчас поддерживает семейство операционных систем Windows (95, 98, 2000 и XP).

Во-вторых, вы должны проживать на территории государств, где популярен бейсбол: США, Япония, Корея или Тайвань. В дальнейшем, предполагается покрыть сетью серверов всю Евразию и Америку, но пока что приходится довольствоваться лишь четырьмя странами.

В-третьих, каждый месяц всем виртуальным бейсболистам надо платить небольшую абонентскую плату. Пока что точный размер взносов не установлен, но как только игра пройдет бета-тестирование, и напротив слова version появятся заветные цифры 1.00, разработчики окончательно определятся с суммой. Все вырученные деньги, в основном, пойдут на зарплату админам, которые будут вести работу по поддержке серверов: регистрация новых посетителей, переходы виртуальных бейсболистов из старых клубов в новые, прибавка/уменьшение очков к статистическим параметрам игроков, следовательно, определение по итогам месяца лучших спортсменов на каждой позиции, плюс еще несколько дополнительных номинаций, составление календарей и таблиц аж для шести лиг, ежедневная страничка новостей и много чего еще, все и не вспомнишь.

Что мы имеем сейчас?

Сейчас проект пребывает на стадии тщательного бета-тестирования. Уже с декабря месяца каждый желающий может записаться в тестеры и бесплатно играть в онлайн-бейсбол со своей командой. Кстати, бета-тестеры имеют преимущество перед остальными геймерами в регистрации собственной дружины. Получается, что команды новичков вряд ли попадут в высшие лиги, так как места уже давно заняли «старички». К середине января было зарегистрировано около пятидесяти команд, а это более 500 геймеров, и разработчики всерьез подумывают над тем, чтобы увеличить количество лиг к весне.

На форумах игры можно встретить огромное количество восторженных заявлений бета-тестеров. Больше всего их поразила красочная для онлайн-игр графика и возможность при помощи встроенного в Ultimate Baseball Online небольшого текстового редактора во время матча отдавать короткие сообщения всем членам своей команды. Единственное, что смущает посетителей форума, так это полная неразбериха с комплектованием лиг, которая творится уже не первый месяц. Проводились сотни пробных матчей, но никто почему-то не хочет учитывать их результаты для классификации команд. Вот капитаны и обижаются на то, что подопечные показывают великолепный результат, а команду, тем не менее, планируют незаслуженно разместить во второй лиге.

Стоит отметить, что созданием такого масштабного проекта вот уже почти три года занимается сплоченная группа Netamin.com. Истинные фанаты своего дела самостоятельно, без помощи крупных издателей, делают такое, чего до сих пор не может себе позволить могучая EA Sports со своим разваливающимся EA.com. Разработчики успели заручиться поддержкой ряда популярных профессиональных бейсболистов. Также решен вопрос и с призами на этот сезон. Ими будут мячи с подписью самых лучших бейсболистов США (хороший приз, если учесть, что за такие «сувениры» на крупнейших аукционах дают огромные деньги). Если проект будет и дальше столь стремительными темпами набирать популярность, то можно говорить о крупной спонсорской поддержке ведущих фирм.

Наше будущее

Получается, что Netamin.com смог заткнуть за пояс ряд крупных компаний с их десятками, а то и сотнями сотрудников. Если Ultimate Baseball Online осуществит все возложенные на него надежды и чаяния, то можно будет говорить о зарождении новой эры онлайн-спортивных симуляторов, где соревнуются не геймер против геймера, а команда против команды. Такое можно увидеть в жанре RPG или и в некоторых авиасимах. Наверняка Netamin.com с потрохами за огромные деньги будет куплен каким-нибудь титаном игровой индустрии, который поставит все это дело на поток. Переделать бейсбол в футбол или баскетбол не так уж сложно. Той же EA Sports ничего не стоит взять за основу великолепный движок NHL 2002 и на его базе создать несколько онлайн-дивизионов. Только подмечено, что гениальные идеи приходят не сытым сотрудникам из EA Sports, которые лишь меньше года назад додумались сделать платный сервер для игры одного геймера против другого, а фанатичным и голодным до подвигов любителям, которые делают революцию уже сейчас. Дай Бог, чтобы у них все получилось. Неужели в наше время уже перестало находиться место маленьким чудесам?

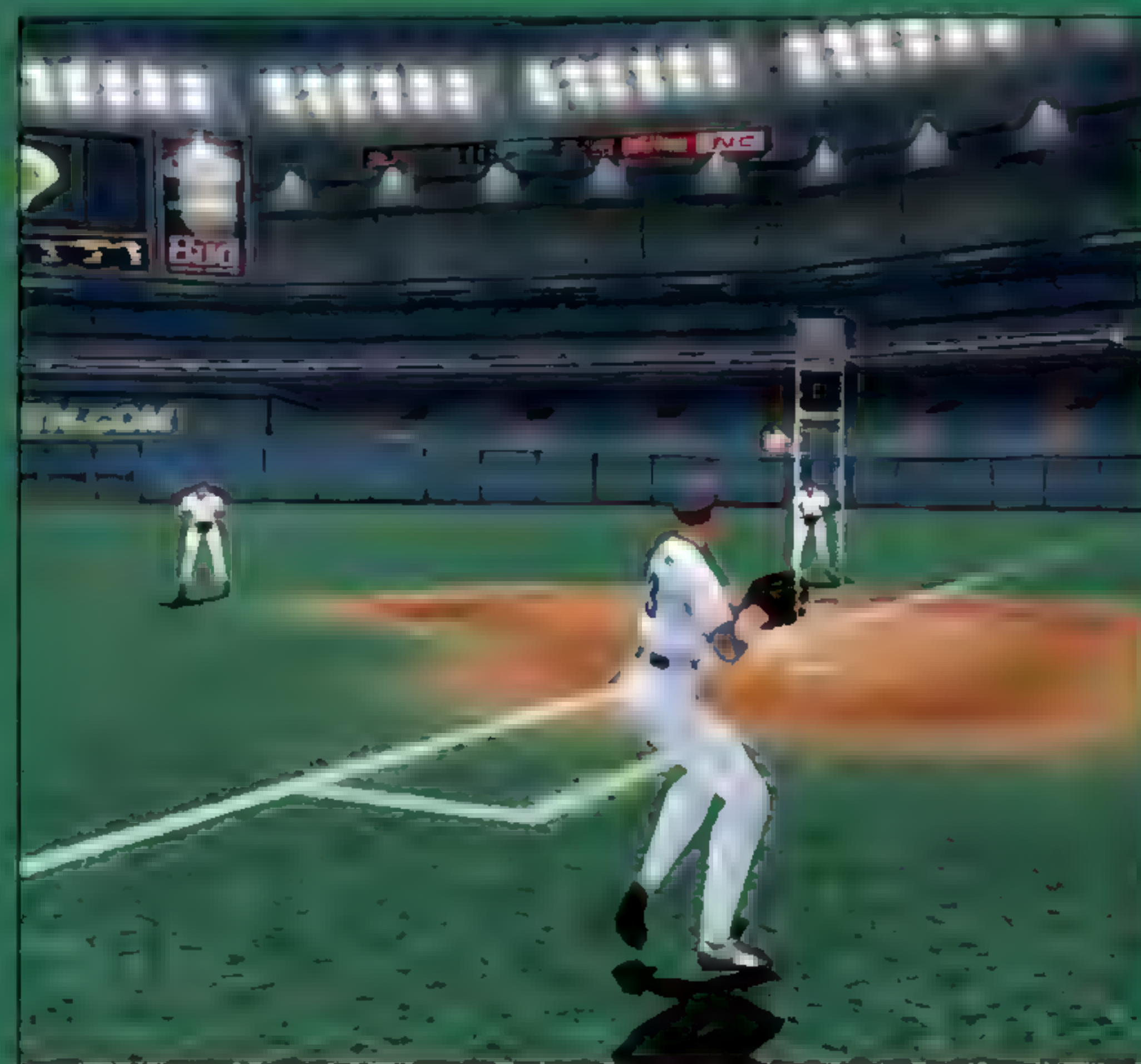


Только что он был белым и выбритым...

...Несколько кликов мышкой и он стал совершенно другим человеком



Камера расположена на высоте птичьего полета. Раздражают лишь пустые трибуны



А это уже ближняя камера. Смотрится довольно неплохо

Между прочим...

Вот за несколько таких «сувениров» командам предстоит сражаться не на жизнь, а на смерть.



Московская ФИФА Лига

На страницах "Навигатора" мы уже не раз обращались к теме спортивных онлайн-лиг. Это были рассказы о краснодарской футбольной лиге, о хоккейном клубе МХЛ из Москвы. Сегодня речь пойдет о самом массовом на сегодняшний день многопользовательском спортивном проекте под названием "Московская ФИФА Лига".

Сегодня это мероприятие объединяет в своих рядах десятки московских футбольных компьютерщиков. Популярность Лиги растет не по дням, а по часам — количество желающих вступить в ее ряды постоянно увеличивается, на место ушедшего игрока поступает сразу несколько заявок. Однако так было далеко не всегда. Начиналось существование лиги достаточно скромно. Позвольте попросить вас вернуться вместе с данным повествованием на четыре года назад. Именно тогда и произошло рождение Лиги.

Краткая историческая справка

Основатели МФЛ считают датой рождения своего детища 14 мая 1998 года. В этот день начался самый первый розыгрыш. Первенство проводилось на основе проекта EA Sports FIFA 98: Road To World Cup. В турнире принимало участие, прямо скажем, не очень большое количество игроков — всего шесть. Но начало было положено, и это самое главное. Организаторами турнира выступили Евгений Кошманов и Павел Ковалев. Они взвалили на свои плечи все организаторские обязанности: вели статистику, составили календарь матчей. В основном благодаря двум этим поклонникам футбола и состоялось соревнование. Матчи чемпионата проводились по модему, а финал первенства прошел в компьютерном клубе. Победителем турнира стал один из его основателей — Павел Ковалев. Вам, возможно, покажется, что даже по меркам тех дней количество участников первенства выглядит ничтожным, однако стоит учесть, в каком состоянии в 1998 году находился отечественный интернет, насколько он был массовым (вернее, совсем не массовым) и доступным для рядового пользователя. Именно отсутствие должной рекламы сказалось на числе участников чемпионата: все шесть приглашенных были найдены благодаря "пойнту" в FIDONET, а также несколькими спортивными "эхам".

Ну да ладно, лиха беда начало, и уже во втором чемпионате количество соискателей медалей поднялось до отметки в десять человек. Как и первый розыгрыш, первенство основывалось на FIFA 98: Road To World Cup. На этот раз победителем оказался другой пионер отечественного онлайн-спортивного движения — Евгений Кошманов, который ныне является почетным президентом Лиги. Первенство закончилось как раз накануне выхода FIFA 99. Началась подготовка к новому чемпионату, основанному на бо-

лее современной игре. По счастливому стечению обстоятельств, у Евгения Кошманова появился доступ к интернету, и начался активный поиск новых виртуальных тренеров. Результат оказался впечатляющим, и в стартовавшем чемпионате участвовало уже двадцать клубов. Евгений заведовал специальным сайтом, также в полном объеме велась статистика сыгранных матчей: подсчитывалась разница забитых и пропущенных мячей, выявлялись лучшие бомбардиры. Иными словами, все это было очень похоже на реальное первенство, со своей интригой, своими аутсайдерами и звездами. И финал выдался на загляденье. Ветераны с ностальгией вспоминают этот драматичный поединок, в котором сошлись "Барселона" и "Ювентус". Основное время не выявило победителя, все решалось в дополнительное, на исходе которого Зенедин Зидан забил красивый гол в ворота "Барсы". Чуть позже у Лиги появился официальный сайт, сначала на бесплатном сервере, а затем и на футбольном "отделении" Absolute Games.

После третьего по счету чемпионата произошла небольшая заминка в деятельности Лиги, и очередной розыгрыш был проведен почти год спустя — он стартовал в феврале 2000 года. Конечно же, на свежeweшедшем "футболе". Вновь от EA Sports. На этот раз — FIFA 2000. Не, не обошлось без существенного расшире-

ния Лиги. Тридцать два клуба спорили в двухтысячном году за золотые награды, и цифра эта выглядит впечатляюще.

Это первенство и определило в основных чертах дальнейшую схему работы МФЛ, а именно — неограниченное количество участников, разбивка команд на лиги, начиная от высшей и заканчивая второй. Как нетрудно догадаться, розыгрыш, при существенно возросшем количестве участников, стал гораздо более длительным. Судите сами. Уже после окончания чемпионата, когда участники, очень довольные результатом, решили провести еще один и уже сыграли десять туров, появилась очередная часть FIFA Soccer — розыгрыш длился почти полгода!

Итак, чемпионат на базе FIFA 2000 был в срочном порядке завершен, и начались приготовления к следующему. Лига уже окончательно выросла из пеленок и обзавелась собственным сайтом, который успешно функционирует и по сей день по адресу www.mfl.ru. Как вы думаете, сколько команд собрал новый чемпионат? Ни много ни мало — шестьдесят! Клубы были раскиданы по дивизионам, по классическому футбольному принципу — высший, первый и второй. Помимо основного розыгрыша, также, следуя устоявшимся футбольным канонам, был проведен кубок Лиги, в котором участвовали все клубы Московской ФИФА Лиги.

Из Правил МФЛ:

Требования к участникам

Каждый участник обязан:

- 1) Выполнять условия всех пунктов данного документа
- 2) Иметь игру фирмы EA SPORTS - FIFA2002.
- 3) Иметь модем со скоростью не ниже 14400 bps.
- 4) Иметь понятия о FAIR PLAY.

Настройки

Все матчи турнира проводятся на начальной версии игры, то есть без update и других добавлений. Для проведения матча в опциях должны быть установлены следующие параметры:

OPTIONS >> MATCH OPTIONS;

Half Length - 4 mins;

Clock - Continuous;

Weather - Random;

GAMEPLAY OPTIONS;

Difficulty Level - World Class;

Offside - On;

Injuries - On;

Referee Strictness - Random;

Bookings - On;

Substitutions - 3;

Game Speed - см. раздел 4;

FIFA 2002 Assistant - On;

Passing Model - Auto detect;

Crossing Model - Assisted;

Power-Up-Speed - 75%;

При неправильно установленных опциях результат матча аннулируется и назначается переигровка.

Запрещено: Использовать любые функции в меню CUSTOMISE.

Скорость игры (Game Speed)

В связи с разным классом игры участников турнира принято следующее правило: отдается предпочтение участнику, выбравшему меньшую скорость игры. Пример: один из участников хочет играть на FASTEST, его соперник на NORMAL, следовательно, матч проводится на скорости NORMAL.

И, вновь, как в настоящем футбольном первенстве, произошла сенсация. Кубок выиграла команда из второго дивизиона!

Вот так, плавно, мы подошли к современному моменту. Самое время поговорить об устройстве Лиги и о том, как она функционирует в году 2002 от Рождества Христова.

Принцип действия

Основа — FIFA 2002.

Количество постоянных участников — 60 человек.

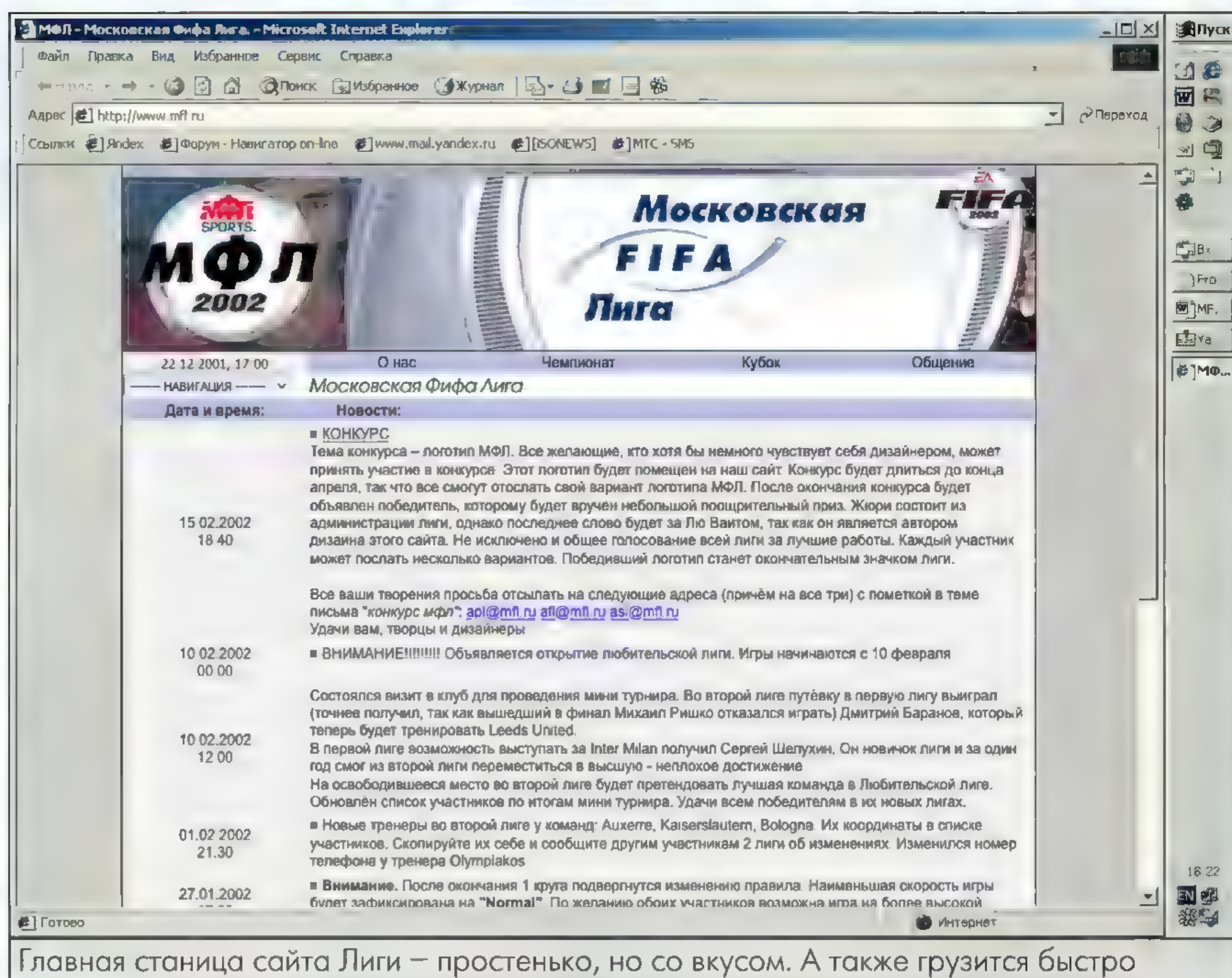
Количество любителей — не ограничено...

Это лишь сухие цифры, а на деле... На деле МФЛ постоянно развивается и совершенствуется. Не пытаясь объять необъятное, Лига, тем не менее, дает каждому желающему шанс не только попробовать свои силы, но и стать постоянным тренером со своим коллективом. Правда, для этого необходимо не только старание, но и элемент везения.

Итак, после завершения предпоследнего чемпионата, в штаб Лиги начали поступать заявки от желающих принять участие в новом розыгрыше. Со слов администратора по проектам МФЛ, Тимура Зейналова, заявок было подано столько, что их вполне хватило бы на создание третьего и даже четвертого дивизиона. Однако если посмотреть на вещи трезво, то такое развитие — однозначный путь к тупиковой ситуации: рано или поздно дивизионов будет столько, что следить за всем этим хозяйством, вести статистику и так далее станет просто невозможно. Да и не дело это, когда чемпионат состоит, скажем, из семи дивизионов. Неправильная практика. И тогда руководители Лиги приняли очень простое, но от этого не менее грамотное решение — создать Любительский дивизион, который не только снял бы с повестки дня вопрос о создании все новых и новых групп, но и предоставил бы шанс каждому пробиться в список основных коллективов и побороться за победу. Эта лига была создана для того, чтобы освобождающиеся вакансии из второго дивизиона легко заполнялись, как говорится, “по мере необходимости”. А также для того, чтобы игроки, подавшие заявку на участие в матчах лиги, не простаивали впустую, в долгом ожидании места, а тем временем оттачивали свое многопользовательское мастерство.

В Любительском дивизионе игрок выступает не от лица выбранного им клуба, а от своего собственного имени. То есть он продвигает не какую-то конкретную команду, а самого себя. В Любительскую лигу вы попадете сразу, как только подадите заявку. Задача проста — необходимо сыграть по два матча за любую команду с каждым участником. Матчи делятся на “домашние” и “выездные”. Почему в кавычках? Да только потому, что отличие этих поединков лишь в том, что “хозяин площадки” первым выбирает себе клуб.

В Любительской лиге вы можете выступать за любую команду. Зачем такая уступка? Все достойные и нормальные европейские клубы уже распределены между тренерами высших лиг. Остается



Главная страница сайта Лиги — простенько, но со вкусом. А также грузится быстро

так называемый “отстой”. Это — основная причина. Почему только европейские коллективы? Пока это традиция МФЛ. В будущем, возможно, руководство Лиги разрешит пользоваться всеми доступными в FIFA коллективами, а пока — увы.

Хорошо, раз уж зашла речь о распределении клубов между игроками, то, думаю, необходимо полностью раскрыть эту тему. Итак, перед наступлением каждого нового первенства, в МФЛ проводится своеобразный “драфт”. Тренеры выбирают себе клубы. Причем делается это совсем не так, как, например, в НБА или НХЛ. С точностью до наоборот. Тут, игрок, занявший высшую ступень пьедестала почета в ушедшем чемпионате, первым выбирает себе команду. И так до последнего участника всех трех лиг.

Что происходит, если вдруг по ходу розыгрыша один из тренеров покинет свой пост, оставив команду безпризорной? Нет, клуб не будет снят с розыгрыша. Освободившееся место разыграют между представителями первого дивизиона (это, если речь идет об “увольнении” в высшем). А место в первой лиге достанется лучшему игроку второй — а так далее, по цепочке. Вообще, такой подход, хоть и представляется рациональным, вступает в небольшое разногласие с понятиями спортивности. Логично ли, если выходец из первого дивизиона сразу станет чемпионом, получив в руки перспективную команду высшей лиги? И даже несмотря на то, что такой исход в принципе маловероятен, возможность такая все же существует, что, как лично мне кажется, не совсем корректно. Впрочем, Лига еще находится в стадии развития, и, я уверен, со временем количество такого рода противоречий сойдет на нет.

Естественно, по окончании сезона, происходит миграция команд в соответствии с занятыми местами. Лучшие из второй лиги попадают в первую, из первой — в высшую. В общем, все как в настоящем футболе. Сразу видно, над созданием регламента Лиги работали компетентные и аккуратные люди.

Матчи в Лиге проходят два раза в неделю. В основном, это модемные противостояния, но бывает и так, что некоторые встречи игроки проводят в клубах.

Как и в любой спортивной организации, в МФЛ на всех участников накладываются некоторые обязательства, за неисполнение которых они караются (чаще всего отнимаются очки). К примеру, в Лиге предусмотрено наказание за разрывы соединения во время матчей. Странно? Я тоже сначала так подумал. Разве это правильно — наказывать игроков за сбой в телефонных линиях? Однако Тимур Зейналов прояснил мне ситуацию, приведя простой пример: “Первый раз коннект обрывается при счете 2-0 в вашу пользу на 70-й минуте. Вы восстанавливаете связь. Второй раз разрыв происходит при счете 3-2 в вашу пользу на 89-й минуте. Хорошо. Третий раз соединяетесь. 4-0 в первом тайме и разрыв связи на 40-й минуте. Уже бесит, не так ли? Четвертый раз пересоединяетесь. 2-3 — вы проигрываете, и матч спокойно заканчивается без всяких разрывов. Что стало с линией? О, Господи, она выдержала!.. А есть еще один вариант завершения ваших бесконечных реконнектов. Итак, начнем сначала ту же самую ситуацию: первый раз коннект обрывается при счете 2-0 в вашу пользу на 70-й минуте. Второй раз — при счете 3-2 в вашу пользу на 89-й. Потом, когда счет 4-0 в вашу пользу в первом тайме, разрыв связи происходит на 40-й минуте. Четвертый раз пересоединяетесь, и, проигрывая 2-4 на 89 минуте, уже вы не выдерживаете и сами рвете связь! Или вы проиграли бы честно? Дальше происходит послематчевая ссора по телефону (где каждый доказывает, что он не рвал связь) и принимается решение сыграть матч в клубе. Так что за это безобразие мы наказываем. А если у тебя линия плохая, то это сразу заметно, и играть невозможно из-за глюков и тормозов. Тогда лучше сразу договориться о переносе матча в клуб”.

Наказывают и за “заказные матчи”. Например, однажды два участника по-

просто сфабриковали счет поединка. Встреча закончилась со счетом 18-4. В этом случае, на специальном совещании администраторы пришли к мнению, что забить за 8 минут 22 гола просто нереально, так как при таком раскладе мяч должен оказываться в сетке каждые три без небольшого минуты. Практически (не теоретически) — это невозможно. Впоследствии, кстати, “великие комбинаторы” признали свою ошибку, в результате чего инициатор был наказан вычетом шести турнирных очков. Говорят, что и сменны тренеров при модемных поединках имели место быть. Однако за руку подобных хитрецов никто не ловил, а выяснялось это уже по прошествии определенного времени после окончания чемпионата. Как говорит Тимур Зейналов, к таким людям пропадает уважение, что, конечно же, не есть хорошо. Особенно в сплоченной команде МФЛ. Случается, что руководители Лиги применяют санкции за использование меню Customize или за неверно отправленную статистику, которая повлияла на итоговое положение команд в турнирной таблице. Вообще же, подобного рода вещи имеют единичный характер — в основном участники ведут себя дисциплинированно.

Читателя наверняка интересует, можно ли в Лиге проводить обмены игроками. Вынужден разочаровать — пока трансферы не практикуются. Идея несколько раз поднималась на обсуждение, но всегда получала задний ход. Пока это сложно осуществимо ввиду определенной трудоемкости. Непросто это — отслеживать все перемещения, делать соответствующие изменения в статистических отчетах. К тому же должен быть четко выработан регламент обменного рынка. Рискну предположить, что это все появится в МФЛ в будущем.

Коллектив

В общем, картина, я думаю, понятна. Как функционирует Лига ясно. А теперь необходимо упомянуть о людях, которые управляют всем этим хозяйством и о том, какие методы они для этого используют.

Московская ФИФА Лига — организация некоммерческая. Фактически, у руля Лиги стоят несколько человек. Это почетный президент Евгений Кошманов, который в настоящий момент времени учится на пилота гражданской авиации (сразу видно, наш человек — симуляторщик), четыре администратора Лиги: Алексей Бодягин, Сергей Чернов, Герман Богданов и Тимур Зейналов. Сайтом заведует один из участников Лиги — Белобокий Сергей. Есть “свой” программист — Филипп Шакелин. Вот, в принципе, и все. Остальные участники МФЛ помогают родной Лиге по мере возможностей и способностей.

Как говорит Тимур Зейналов, виртуальный футбол для участников МФЛ — не бремя, а удовольствие. “Все участники Лиги занимаются ей в свободное от работы и учебы время. Например, у Алексея Бодягина недавно родился маленький ребенок, он с утра до вечера работает и, тем не менее, все успевает (принять статистику, что-то организовать, что-то продум-

О становлении Лиги рассказывает Евгений Кошманов:

Посещение футбольных матчей на стадионе Динамо. Игры во дворе с друзьями, постеры великих футболистов на стенах, тяга к компьютерным играм и просто желание общаться с единомышленниками, все это и привело к идее создания лиги, которое пришлось на 1998 год. Когда интернет еще был доступен далеко не всем, любители компьютерного спорта собирались в конференции MO.FIFA. Именно там образовался костяк игроков, которые и принимали участие в первом турнире. Первенство состояло только из модемных игр.

Я настолько был увлечен идеей создания лиги любителей футбола, что посвящал ей почти все свободное время. Все остальные участники первого чемпионата также были настоящими фанатами компьютерного футбола. Мы взялись за организацию розыгрыша “всеми руками и ногами”. Никаких призов — само участие в такой лиге и было главной наградой. Я осознал, что это не сиюминутное увлечение после первой встречи с участниками. Желание увидеть живую “тренера” “Барселоны” или “Реала”, с которыми по телефону было проговорено немало часов, было настолько велико, что на встречу все участники пришли на полчаса раньше, даже не договариваясь об этом предварительно.

Все финансирование происходило из собственного кармана участников. С ростом количества игроков встала проблема с организацией призов победителям, потому что вновь пришедшие в клуб были настолько уверены в своих силах, что постоянно задавали вопрос о наградах. Идея “скидываться” на призы устраивала не всех, и поэтому некоторые из нас (которые были постарше), видя, что без финансирования лига, возможно, перестанет существовать, объединились и стали своеобразными спонсорами-участниками. Первый чемпионат с призами проходил уже в 99-м году. Он так же состоял из модемных игр, а финал проводился в клубе. Представьте себе такую картину. Двадцать человек, болеющих за разных участников финала, стоящих за спинами финалистов и обсуждающих стиль

игры каждого, нервное постукивание клавиш и сердечные поздравления победителей, церемония награждения с широченными улыбками на лице... Разве не это ли успешное становление нашей Лиги?

На самом деле, содержать такой проект совсем не накладно, поскольку здесь собрались настоящие любители, и никто не требует оплату за свою работу. Все эти годы компьютеризация России развивалась бешеными темпами, интернет стал доступен практически каждому. А любви к футболу в России не отбавлять: все эти факты и привели к постоянному росту МФЛ.

мать, что-то решить). А ведь он еще играет! И как играет! Кстати, в Лиге нет ни одного человека, который бы не делал что-то для МФЛ. Мы все вместе — одна команда. Наверное, поэтому у нас все получается, и мы все успеваем”.

Соревнования проводятся “на интерес”. Откуда берутся призы, если даже членских взносов в Лиге не предусмотрено? Опять же некоторые участники помогают МФЛ финансированием. В будущем руководство Лиги намерено так ввести членские взносы. Но только за вступление в МФЛ. То есть за право играть в Любительской лиге. За передвижение по дивизионам никто денег не возьмет. Кстати, МФЛ не имеет до сих пор ни од-

ного спонсора! Остается завидовать фанатизму и увлеченности людей, которые всем этим занимаются совершенно безвозмездно, предоставляя многочисленным поклонникам футбола уникальную возможность проверить свои силы в поединках с лучшими тренерами Москвы.

Кстати, “текучесть кадров” в МФЛ относительно невелика. К примеру, из высшей лиги уходят и приходят примерно пять процентов тренеров. Соответственно, в первой лиге это число побольше — примерно 15-20 процентов. А самая большая текучка во втором дивизионе, почти половина — 40 процентов, что, думаю, вы согласитесь, выглядит вполне логично.

Зал Славы МФЛ. Каждый участник желает, чтобы его имя оказалось в этом списке

| Год | Победитель |
|---------|---|
| 2001 г. | Алексей Бодягин Роман Отырбаев Тимур Зейналов |
| 2000 г. | Александр Качапа Алексей Бодягин Евгений Кошманов |
| 1999 г. | Евгений Кошманов Дмитрий Немцев Рустам Касымов |
| 1998 г. | Павел Ковалев |

copyright © MFLL 1998-2001 и Кошманов Евгений

дизайн студия Equis

OM.ru

FIFA 2002 в онлайн, и просто так

Вам, наверное, интересно, как оценивают новое футбольное творение EA Sports люди, которые проводят за ней львиную долю своего игрового времени, причем, в основном, в онлайн. Тут своя специфика. Вот что говорит о FIFA 2002 Тимур Зейналов: "В целом, FIFA 2002 мы оцениваем положительно. Вообще, сама задумка с модернизацией игрового процесса была очень неплохой, но, к сожалению, четкой реализации со стороны разработчиков не последовало. FIFA 2002 — отчасти сырой продукт. Наравне с рядом неоспоримых достоинств тут есть и серьезные недостатки. Ну объясните мне, разве это нормально, когда вам компьютер забивает чуть ли не с центра поля? После долгих мучений я наконец-то просек, как он это делает. Еще я был очень рад открыть подкрутку удара и паса, что помогло научиться забивать от центра поля, как компьютер. EA Sports уже который год стремятся сделать ФИФА более реалистичной, но каждый новый продукт имеет свои недочеты. В FIFA 2000 можно было "прорулить" от своих ворот одним игроком и забить гол. FIFA 2001 больше всего запомнилась ненатуральными ударами через себя. Когда при любом навесе в штрафную, нажав два раза D (удар), можно было забить компьютеру гол (если, конечно, в штрафной находился хотя бы один ваш игрок). Но вернемся к последнему творению. Глюки при выставлении состава (игроки на поле не соответствуют своим позициям в Team Management /Substitutions) А вот мультиплеер — это вообще отдельная песня! Все вышеперечисленное им можно простить, но вот одну вещь... Нам даже пришлось делать свой собственный патч, в котором мы сохранили составы и тактики всех без исключения команд высшей, первой и второй лиги. Есть некоторые глюки при игре по модему или сети (например, пропадание синхронизации), или же глюк с несохранением ваших настроек клавиатуры, опять же при игре через мультиплеер. Что касается именно особенностей игрового процесса произведения в мультиплеере, то тут на первое место выходит непредсказуемость и большая увлекательность. Официальный матч у нас длится восемь минут (по четыре на тайм). В матче происходит столкновение двух разных людей, а зна-

чит, разных стратегий, тактик, стилей, умений. Да, чуть не забыл про самую интересную особенность официальных матчей в нашей лиге — потрясающий эмоциональный накал. Видели бы вы лица игроков во время встречи в чемпионате. У некоторых даже пальцы трясутся, ломаются клавиатуры, джойстики и еще много чего. Напряжение колоссальное. Знаю по себе. Надо иметь железные нервы, чтобы оставаться невозмутимым во время матча. Таких людей я еще не видел. И это, как мне кажется, хорошо, потому что любой спорт без эмоций теряет свой колорит. Что касается параметров игроков, то у каждого свой взгляд на наиболее значимые из них. Я, например, считаю, что для игроков всех амплуа очень важна скорость (Speed). Помимо этого, для защитника важен хороший отбор (Tackling) и игра головой (Heading). Для полузащитников особенное значение имеет хорошо поставленная передача (Passing) и скорость для крайних хавбеков. Для форварда, на мой взгляд, важнее всего скорость и контроль мяча (Ball Control). Удар, конечно, также играет немаловажную роль, но все же не является чем-то первостепенным. К примеру, я прекрасно забиваю игроком с показателем удара — 3".

Немного обо всем

МФЛ на партнерской основе контактирует с другими подобными российскими лигами: Новосибирской, Ростовской и Петербургской. Как и МФЛ, это современные лиги. Что касается проведения общероссийского первенства, то на сегодняшний момент времени это, к сожалению, утопия. Для организации подобного мероприятия, помимо решения разного рода организационных вопросов, необходима еще и сильная материальная составляющая, которая в данном случае представлена интернетом. А точнее — доступом к хорошим высокоскоростным линиям. Для нормальной игры по Сети необходима (в идеале) выделенная линия, а матч на обычном коннекте очень скоро превратится для вас в пытку. Стоит ли говорить о том, что сегодня подобная роскошь доступна далеко не каждому, не то что в глубинке, а даже в Москве.

Вместо этого, в качестве более реальной перспективы выдвигается идея проведения Чемпионата России в клубе

Между прочим...

1. Ребята увлекаются не только виртуальным футболом, но и настоящим. Периодически они арендуют футбольную поляну и в свое удовольствие гоняют мяч. Чем не шанс для тех, кто пока не очень силен в компьютерном футболе, взять реванш в настоящем?
2. На сайте МФЛ есть что-то вроде футбольной газеты, где местные спортивные журналисты составляют прогнозы на первенство и матчи.
3. В МФЛ поединки завершаются порой с самым неожиданным счетом. Бывает, получается чисто футбольный результат, например, 2:1. Но довольно часто выпадают и такие расклады, как 2:10 или 7:1.

с участием лучших игроков из всех современных лиг России. Мысль хорошая, но для ее реализации в первую очередь нужны спонсорские вложения и достойная информационная поддержка.

Кстати, на Западе глобальные онлайн-лиги развиваются несколько иначе, нежели у нас. Во-первых, там, в отличие от нашей страны, для проведения игр нередко используется именно интернет. А во-вторых, там совершенно иной подход к проведению чемпионата. Например, мировая ФИФА Лига, www.fifaclubs.com, проводится по схожей с Любительской лигой МФЛ схеме. Игроки бьются за свой рейтинг. Что ж, оно и понятно. Для всех желающих клубов из FIFA Soccer явно не хватает. А вот в Риме есть своя современная лига. И знаете, сколько участников она насчитывает? Семьсот. В общем, есть к чему стремиться.

На мой вопрос, нет ли желания у руководства МФЛ провести настоящий чемпионат России на основе, к примеру, "Русской Лиги 2002", Тимур ответил, что идея, в принципе, интересная, но пока над ней толком не работали, так как устав Лиги запрещает использовать какие бы то ни было патчи к официальной версии игры. Но работу отечественных энтузиастов по созданию дополнений к игре, вносящих наш чемпионат, представители Лиги оценивают высоко.

Вместо заключения

Очевидно, что российский онлайн-спорт находится в стадии бурного развития. Посмотрите, какими темпами набирает новых участников Московская ФИФА Лига! Я почти уверен в том, что если бы в это начинание был инвестирован капитал, и к чистому энтузиазму прибавилось денежное вознаграждение и "крутые" призы победителям, если бы победа в чемпионате давала бы шанс выступить на мировом уровне, то очень скоро количество участников соревнований измерялось бы не десятками, а сотнями.

Впрочем, я также уверен и в том, что время это не за очень высокими горами. Мы еще удивимся изменениям, которые произошли с МФЛ, когда расскажем о ней в следующий раз.

Да, и не забудем постучать по дереву, сплюнув три раза через левое плечо.

Форма заявки весьма проста. Номера кредитной карты пока не требуют :)

22.12.2001 17:00 О нас Чемпионат Кубок Общение

НАВИГАЦИЯ: Московская Фифа Лига

Заявка на участие:

Перед тем, как посылать заявку прочтите требования к новым участникам!!

Подписывая заявку, должен:

- ОБЯЗАТЕЛЬНО проживать в Москве,
- иметь modem (не ниже 14400)
- иметь игру FIFA 2002
- иметь время играть два раза в неделю (вторник, суббота)
- учитывать тот факт, что сезон продлится довольно длительное время (5 месяцев)

Заявка на участие:

Ваши фамилия, имя *

E-mail *

Телефон *

В какие дни и в какое время мы можем вам позвонить?

Сообщение

Как вы узнали об МФЛ

Поисковая система

Два капитана

Издатель

"1C"
http://www.1c.ru
"Сатурн-плюс"

Разработчик

Жанр

Adventure

Дата выхода

2 квартал 2002 года

Сайт игры

http://www.1c.ru/games/jaf.htm

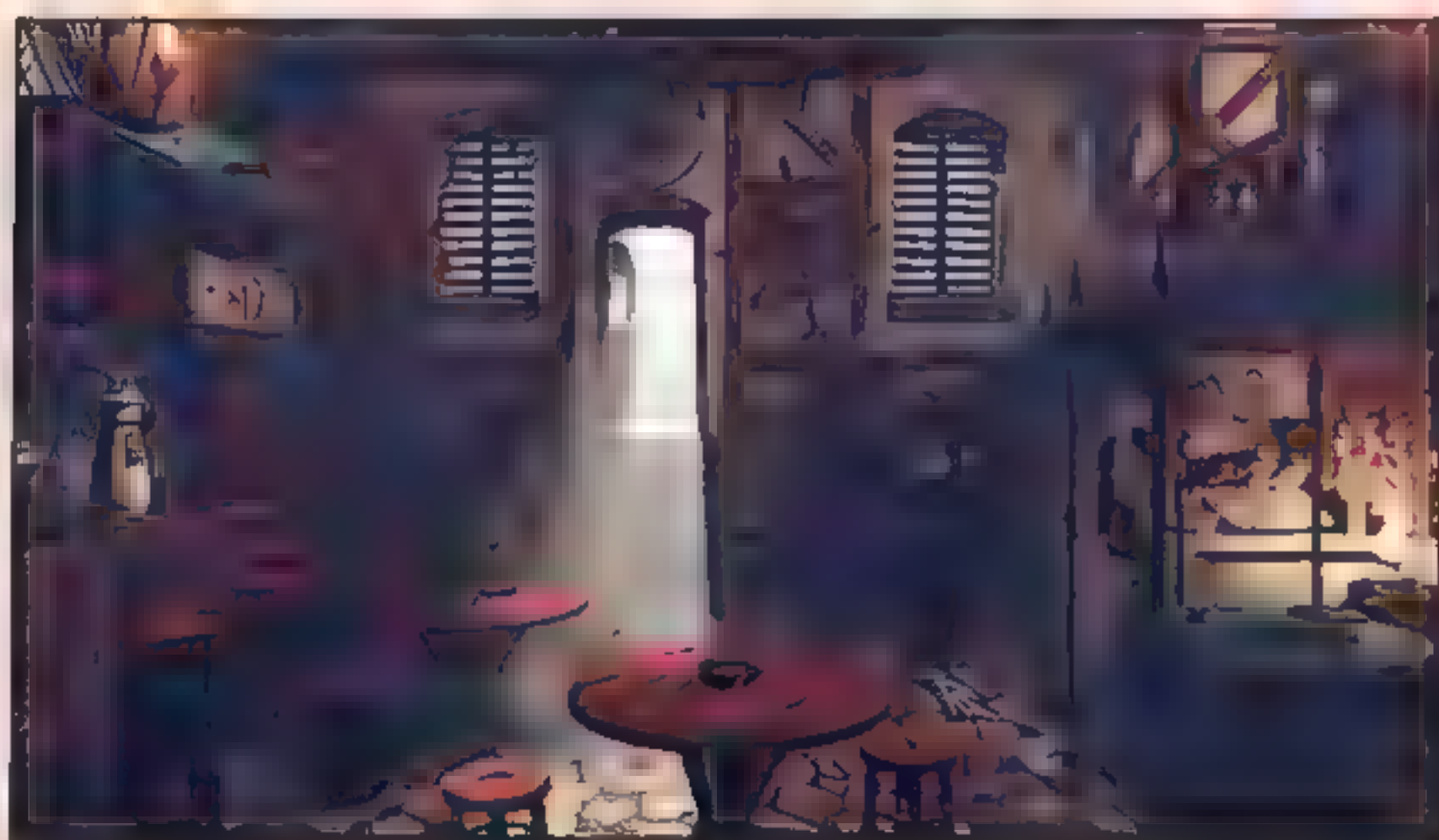
Наш сайт

http://www.gamenavigator.ru/games/game1327.html

Смотри на диске

скриншоты

Пожалуй, никто не сделал больше для формирования "имиджа" отечественных адвентюр, чем воронежский "Сатурн-плюс". Вклад этой компании трудно переоценить, ей благодарны рядовые игроки, издатели и небольшая армия ехидных игровых журналистов, которая еще не умерла с голоду во многом благодаря "Сатурну".



Джаз и Фауст

Так зовут главных героев. Никакого отношения к музыке и бессмертному произведению Гете игра не имеет. Скорее будет уместно вспомнить сказки 1001 ночи. Джаз — капитан собственного корабля, талантливый молодой человек, среди увлече-

Между прочим...

Коварным образом, испортив для одного из редакторов "Навигатора" удовольствие от игры, в "1C" показали финальный ролик "Джаза и Фауста". Заканчивается игра очень даже странно.

простыми семейными отношениями, уже упомянутая восточная красота, которая, как и любая женщина, представляет собой немалую опасность для мужчин (в данном случае она рубит головы абордажной саблей) и служанка, тоже принимающая активное участие в развлечениях госпожи.

Движок — дело тонкое

Наконец-то для "Сатурн Плюс" количество переросло в качество. Еще не Longest Journey, но уже определенно не "Ржевский". "Джаз и Фауст" обладают очень качественным графическим оформлением. Можно только порадоваться за новый движок с нарочито-угловатыми моделями персонажей, динамичными, но в то же

От четырех разных источников освещения персонаж отбрасывал четыре тени

ний которого не последнее место занимает перевоз контрабанды. Фауст — тоже капитан, южного типа (волосатость повышенная), темперамента и акцента. Почти в самом начале игры теряет несколько жизненно важных органов (руку, сердце и голову) при виде первой же красотки. Молодой еще, горячий, но, в отличие от европеоида Джаза, крайне положителен и честен. Также среди ключевых персонажей присутствуют коварные рыжебородые купцы с не-

время ненавязчивыми фонами и пристойными спецэффектами. Особенно удались разнообразные источники света: скажем, огонь сделали красивый. Тени — отдельная песня. Мне показали сцену, где от четырех разных источников освещения персонаж отбрасывал четыре тени. Гордость за родину переполняет мое сердце, товарищи.

"Если у вас голова кругом идет от красавиц с миндалевидными глазами и необъятных базаров..." (из пресс-релиза игры)

Кстати о диалогах. Они действительно будут довольно продолжительны. Также в наличие несколько наивные сюжетные ходы, уже ставшие привычными для отечественных адвентюр. Что любопытно, авторы решили отказаться от привычных манипуляций предметами в инвентаре. Присутствуют отдельные экраны с головоломками — чувствуется тлетворное влияние Cryo, а то и самого "Миста".

Почему-то, если в квесте два ключевых персонажа, сразу же вспоминаешь Goblins. Нет, "Джаз и Фауст" не будет мультигеройной игрой, хотя капитаны и помогают мешают друг другу по ходу сюжета. Фак-

Такое все зеленое, такое все красивое, а это, между прочим, дом в котором было совершено жестокое убийство...



Константин Подстрешный

Капитан поймал Паркхилла
и выбил ему зубы.

Рей Бредбери.
Марсианские Хроники

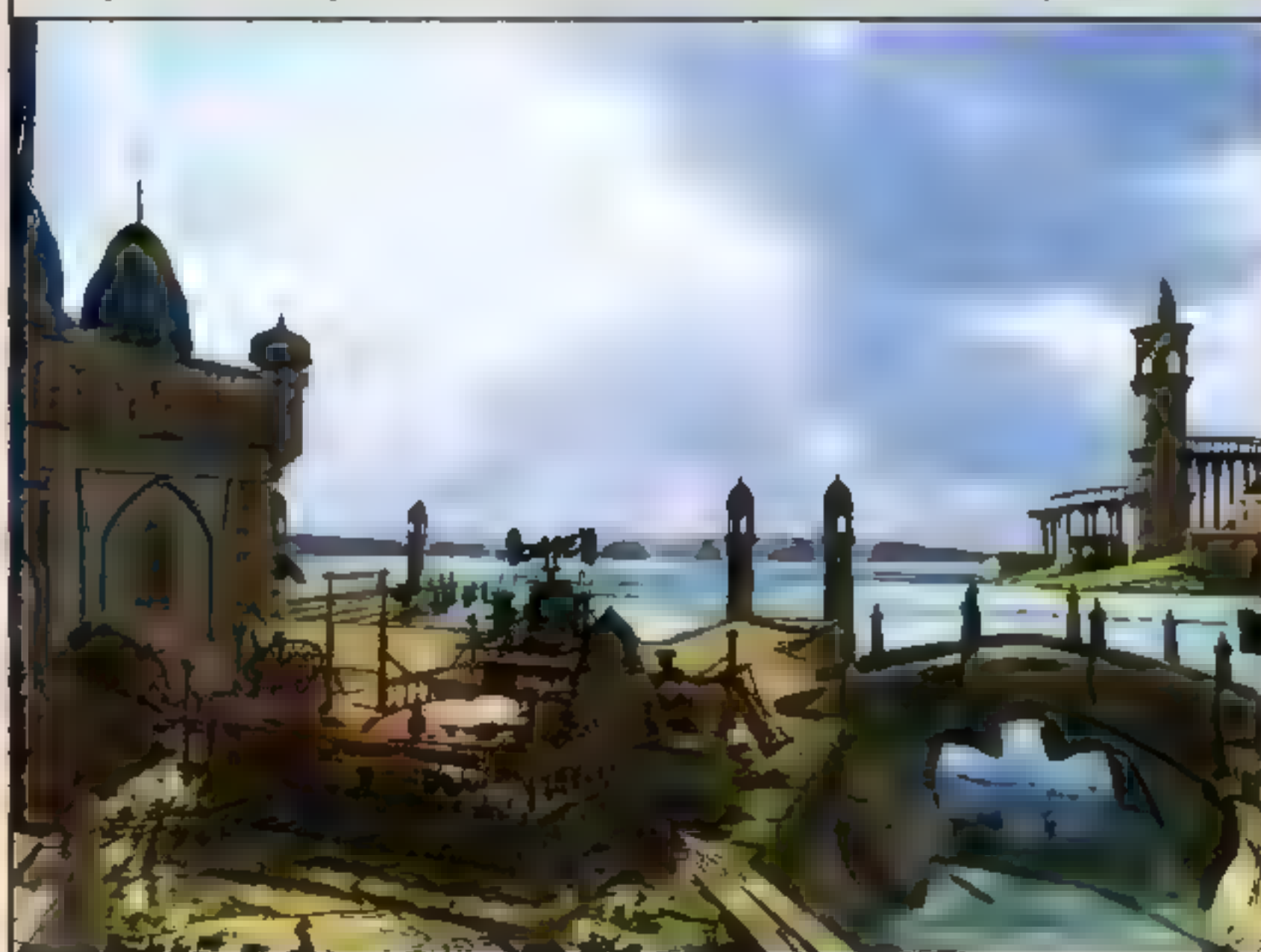
тически нас заставят пройти квест два раза, один раз за Фауста, второй — за Джаза. В любой последовательности. Бросим, так сказать, взгляд на произошедшие события с двух противоположных сторон. Обычно это значит, что художникам было лень рисовать новые фоны. Однако на вопрос о наличии общих экранов мне ответили, что часто они не повторяются. А даже если и повторяются, то, например, на одну и ту же пристань Джаз придет ночью, а Фауст днем.

Ждем сказку

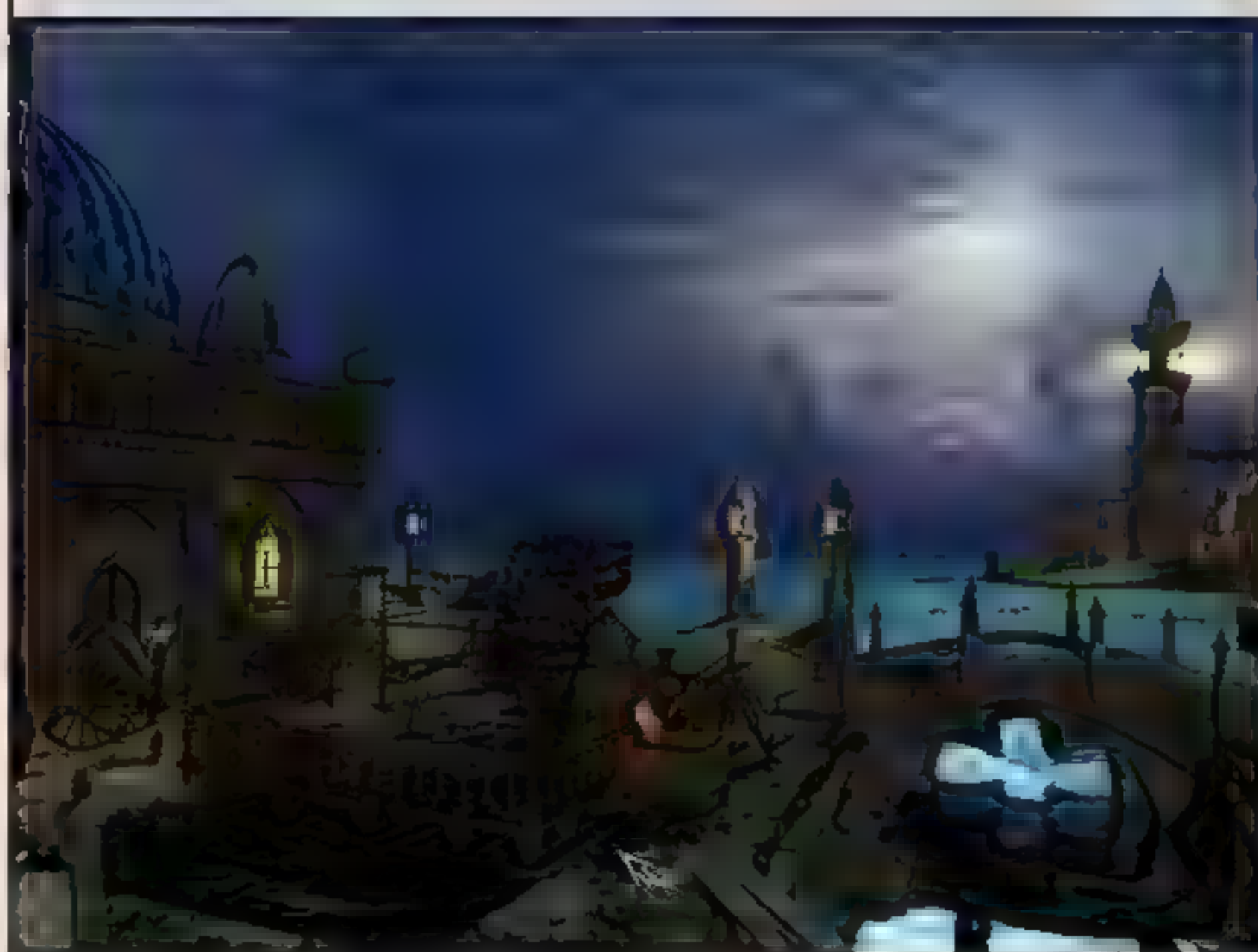
Стоящая вырисовывается игрушка. Так долго болевшие русские квесты, похоже, смогли произвести на свет более-менее здоровое и умеренно красивое чадо. Об умственных способностях можно будет говорить, когда ребенок дорастет хотя бы до беты. Но и сейчас он кажется довольно смысленным.

Если не считать "Лиа", то отечественные квесты за последние три года так не смогли вылезти из пеленок анекдотов и старых мультфильмов. В анекдотах нет ничего плохого, особенно когда им есть альтернатива. Представьте, что место на вашей книжной полке оккупировали тома сборников анекдотов. А иногда, знаете ли, хочется почитать детектив, фантастику или просто сказку. История о двух капитанах, волею случая пустившихся на поиски одной и той же пещеры с сокровищами, вполне подойдет.

Игра контрастов, один и тот же экран...



Днем



И ночью

Комментарий Ивана Жилина:

Не буду я писать комментарий к этой статье. Не в статье дело, а в игре (не верю в нее априори, бо "русский квест"). Да и вообще в последнее время мне это комментариестроительство начинает порядком надоедать.

!! текст симпатичный, но такой серьезный... народ вообще поймет, что это hack'n'slash, а не wizardry IX ??



Во главе их стоит Тор.

«У Тора есть два козла — Скрежещущий Зубами и Скрипящий Зубами и колесница, на которой он ездит. Есть у него еще и три сокровища. Одно из них — молот Мьелльнир. Инеистые великаны и горные исполины чувствуют молот, лишь только он занесен. И не диво: он проломил череп многим их предкам и родичам. И другим бесценным сокровищем владеет Тор — Поясом Силы. Лишь только он им опояшется, вдвое прибавит божественной силы. Третье его сокровище — это железные рукавицы. Не обойтись ему без них, когда хватается он за молот! И нет такого мудреца, чтобы смог перечислить все его великие подвиги. И столько всего могу я тебе о нем порассказать, что утечет немало времени, прежде чем будет поведаю все, что я знаю».

«Младшая Эдда», Снорри Стурлусон
(перевод О. А. Смирницкой)

Вот это хорошо-хорошо-хорошо!

а много он еще знает?



snowball.ru
технология творчества



paradox
entertainment
www.paradoxplaza.com

ВАЛЬГАЛЛА



Вышел Месяц из тумана,
Вынул ножик из кармана:
"Буду резать, буду бить,
Все равно тебе..."
Детская считалочка

Будем резать, будем бить

Издатель

Vivendi Universal Games
<http://www.vivendi-universal-interactive.co.uk/>

Разработчик

Black Isle Studios
<http://www.blackisle.com/>

Жанр

RPG

Дата выхода

28 мая 2002 года

Сайт игры

<http://icwind2.blackisle.com/>

Наш сайт

<http://www.gamenavigator.ru/games/game1507.html>

Смотри на диске

обои, скриншоты

В чем несчастье, брат?

Последние полгода ролевое счастье было ключом. Если вы хотя бы раз в жизни вызывали на дом сантехника, то наверняка видели этот ключ, в народе - газовый. Сами понимаете, коли таким агрегатом да, скажем, по голове, то совершенно не важно, кто бьет: счастье или горе, результат все равно получается схожий, пропитанный духом пессимизма, головной боли и желания громко ругаться.

И вот уже тоска черным туманом заволокла души ролевиков, и слабые лучики отдельных релизов способны были лишь на краткие мгновения разогнать густой мрак неопределенности, пытавшийся погасить огонь надежды, всегда горящий в сердце истинного геймера. Причины для столь безрадостных настроений были очень серьезные. Тяжелое финансовое положение издателя главных ролевых достижений последних лет - Interplay, бывшей акулы игрового бизнеса, которая в жестоких конкурентных битвах на просторах морей и океанов современного игростроения практически лишилась последних зубов и плавников,

поневоле вынуждало думать о самом худшем. Беспокойство за судьбу грядущих шедевров грозило перерасти в беспросветную депрессию. Китобой-кредиторы уже готовы были вогнать гарпуны финансовых исков и иных претензий в одряхлевшее тело бывшего монстра, еще недавно наводившего священный трепет на любого, осмеливавшегося охотиться на тех же угодьях...

Однако худшего не произошло, и монстр удержался на плаву. Пусть отказавшись от наиболее перспективных и ожидаемых проектов (вроде Torn) и превратившись, по сути, в аквариумную рыбку. Но все равно живая аквариумная рыбка лучше мертвой акулы. А вместе с Interplay выжил и главный ролевой творец игровой индустрии - Black Isle Studio, правда, не без потерь, но это не главное. Гораздо важнее то, что, наконец-то появились первые плоды выживания. Точнее, наверное, еще не плоды, а завязь. Первая завязь на пока не до конца оправившемся от тяжелой болезни, но когда-то славившемся фантастическими урожаями дереве. Тем не менее, факт сей вселяет надежду, что окончательное выздоровление теперь не за горами, и былые урожаи - дела отнюдь не только давно минувших дней.

И вновь продолжается бой!

Четвертого февраля сего года было официально объявлено о том, что скоро нас ждет выход в свет продолжения зна-



менитой RPG в стиле хэк-н-слэш Icwind Dale. IWD2, как и ее предшественница, также будет реализована на овечном легендами графическом движке Infinity (и станет, вроде бы уже окончательно, последней игрой на нем), а ролевой основой новой игры будут все те же Подземелья-энд-Драконы, достаточно солидно приправленные изменениями из очередной, третьей по счету, редакции системы.

Безусловно, отношение к данной новости будет самым разным. Кто-то скривится в скептической ухмылке. Мол, телу давно пора на вечный покой, а ему все костыли пытаются подобрать да еще выдать потом за олимпийского спринтера. Ну и парус таким скептикам на спину! Кто-то же, наоборот, начнет танцевать, орать веселые песни и хлопать в ладоши от счастья. Что ж, вполне понятны и такие проявления чувств. Я и сам, пожалуй, повел бы себя не совсем адекватно, если бы, допустим, новой игрой объявили не IWD2, а третий Fallout. А так я просто рад, без щенячьего восторга, обычной, нормальной радостью. И хватит на этом эмоций. Пора, в конце концов, заняться делом и посмотреть, какими такими сладостями нас собираются потчевать мастера-кондитеры из BIS.

Север, тундра, всем полундра!

Целое поколение успело родиться и вырасти с тех пор, как Десять Городов были избавлены от последней серьезной угрозы (именно об этом рассказывалось в первой игре). Целое поколение не знает, что такое ужасы настоящей войны. Но мир в этих землях, на самом краю цивилизованного мира, - исключительная роскошь, очень редкая и крайне недолговечная. Гоблиноиды (goblins, orcs и bugbears), коих в северных горах столько же, сколько снега зимою в тундре, в кои веки объединились под таинственным стягом Химеры и вторглись в земли людей.

Пал Бремен. Орды монстров, преследуя тех немногих, кто выжил в бойне, угрожают и остальным городам. В этой ситуации мэр Таргоса послал людей в Лускан, находящийся к югу от горного хребта Spine of the World, чтобы нанять наемников, готовых помочь находящемуся в смертельной опасности городу. По прибытии наемников в Таргос выясняется, что ситуация крайне тяжелая. Кругом рыскают орды гоблиноидов.



Снаряжается партия добровольцев для более точного изучения обстановки и предотвращения дальнейшего ухудшения положения, именно этой партией вам и предстоит руководить в игре. Разумеется, только лишь разведкой дело не ограничится. Разработчики обещают от тридцати до сорока часов геймплея, и любому геймеру, хоть мало-мальски знакомому с D&D, понятно, что одних гоблинов и орков для сорока часов игры несколько маловато. Так что полностью об ожидающих нас приключениях мы узнаем, по-видимому, уже после выходы игры. Да оно и к лучшему: всему свое время.

Good bye, my love, good bye

С сюжетом более-менее ясно. Поговорим теперь непосредственно об игровом процессе.

Сегодня, когда речь заходит об играх, сделанных на основе правил D&D, народ интересуется в первую очередь, какая редакция оных правилах использовалась. В предыдущих произведениях на движке Infinity за основу бралась вторая редакция AD&D. BG II слегка досталось и от третьей (очень слегка). Три новых класса (монах, варвар и сорсерер) и одна новая раса (полуорк) – вот и вся добавка. Примерно такая же картина будет и в IWD2.

Хотя “вкраплений” из третьей редакции станет несколько больше, и самым значительным из них будут новые правила для атаки и защиты. Про легендарную и не менее загадочную (для очень многих из тех, кто играл в игры от Interplay) “тхаку” можете забыть: приказала, горемычная, долго жить. Так же, к слову, как и отрицательный класс брони. Теперь атака у любого персонажа будет рассчитываться с нуля и дальше по нарастающей. Armor class изначально у любого персонажа или монстра будет равен 10, а всевозможные бонусы за размеры, ловкость, доспехи и прочие приспособления или способности будут плюсоваться к этому начальному значению.

Также изменились правила по иммунитету к физическим повреждениям. Если раньше, допустим, некоторые твари были иммунны ко всем повреждениям, за исключением тех, что были нанесены той или иной степени плюсовости оружием, то теперь ситуация изменится. Возьмем, к примеру, некое супостата, кото-

рого по старым правилам брало только +1 и выше оружие. В новой редакции это будет выглядеть так: 5/+1. Означает данная запись следующее: если вы атакуете одного монстра обычным оружием, то первые пять хитов урона любой успешной атаки будут пропадать даром, и, только начиная с шестого, пойдут повреждения. Для +1 и выше оружия будет считаться стандартный ущерб. Соответственно, если запись будет такой: 15/+3, то сие будет означать, что коли ваше оружие хуже, чем +3, то первые 15 хитов урона не будут засчитываться. Называется это Damage Reduction. Может быть, и еще что-нибудь из третьей редакции в игру перекоцует, но мне пока иные (кроме приведенных выше) примеры неизвестны.

Старая песня о новом

Теперь, что касается прочих изменений, к Треду (так на сленге “настолицников” обзывают D&D, 3rd edition) отношений не имеющих. И самое первое (если не главное) из них – очень печальное, можно сказать, траурное для всех манчкинов. В IWD2 не будет “накидки”. Я имею в виду тот самый процесс, когда в начале каждой игры мы создавали персонажа путем бросания виртуальных кубиков, а потом распределяли полученные результаты между атрибутами.

Теперь же система будет как в Planescape или PoR2: вам будет даваться определенная сумма очков, которую потом придется делить на все “статы”. Разумеется, это все равно не Тред, где количество “неважных” характеристик для различных классов вообще практически упало до нуля, в IWD2 еще можно будет, допустим, файтеру плюнуть на всякие “инту-визду-харизму”. Однако все равно о той халяве, что была раньше, можно забыть.

Наверное, оно и правильно. К тому же есть у меня подозрение, что при такой системе создания персонажа, мы сможем поднимать характеристики своим героям при достижении определенных уровней, как это имеет место в новых правилах D&D, где при достижении уровня, крат-

Между прочим

★ Работа над IWD 2 началась в конце июля 2001 года (буквально на следующий день после принятия решения о прекращении работы над TORN). Так что к моменту официального анонса игры, она находилась в разработке уже более полугода. Этим и объясняется тот факт, что игра сравнительно скоро должна увидеть свет.

★ Кризис в Interplay отнюдь не преодолен. Недавно фондовая биржа Nasdaq оповестила руководство Interplay о возможности скорого исключения компании из списка игроков биржи по причине ее несоответствия минимальным требованиям, которые биржа предъявляет к участникам торгов. Имеется в виду то, что Interplay не дотягивает до минимально допустимой общей стоимости акций и минимально допустимой стоимости одной акции.

ного четырем, каждый персонаж может поднять на единицу значение любого одного из своих атрибутов.

Еще одним важным изменением будет увеличение числа рас, из которых мы сможем выбирать себе партийцев. Точнее, не рас, а подрас. Например, раса людей теперь помимо стандартных “человеков разумных” будет включать в себя Аасимаров (Aasimar) и Тифлингов (Tiefling). Первые – это люди с примесью крови всяких небожителей (так можно назвать некоторые расы, живущие на внешних планах). Небожителю – они небожителю и есть. Для них даже “хаотик гуд” уже выглядит слишком подозрительно. Про всяких “нейтралов”, а тем паче, “ивилов” и говорить нечего. Тифлинги же, наоборот, имеют в своей крови примесь созданий inferнальных (infernal), или адских, ежели по-русски. А это значит, что с добром у них не очень или даже просто отвратительно. Хотя последнее совершенно не обязательно.

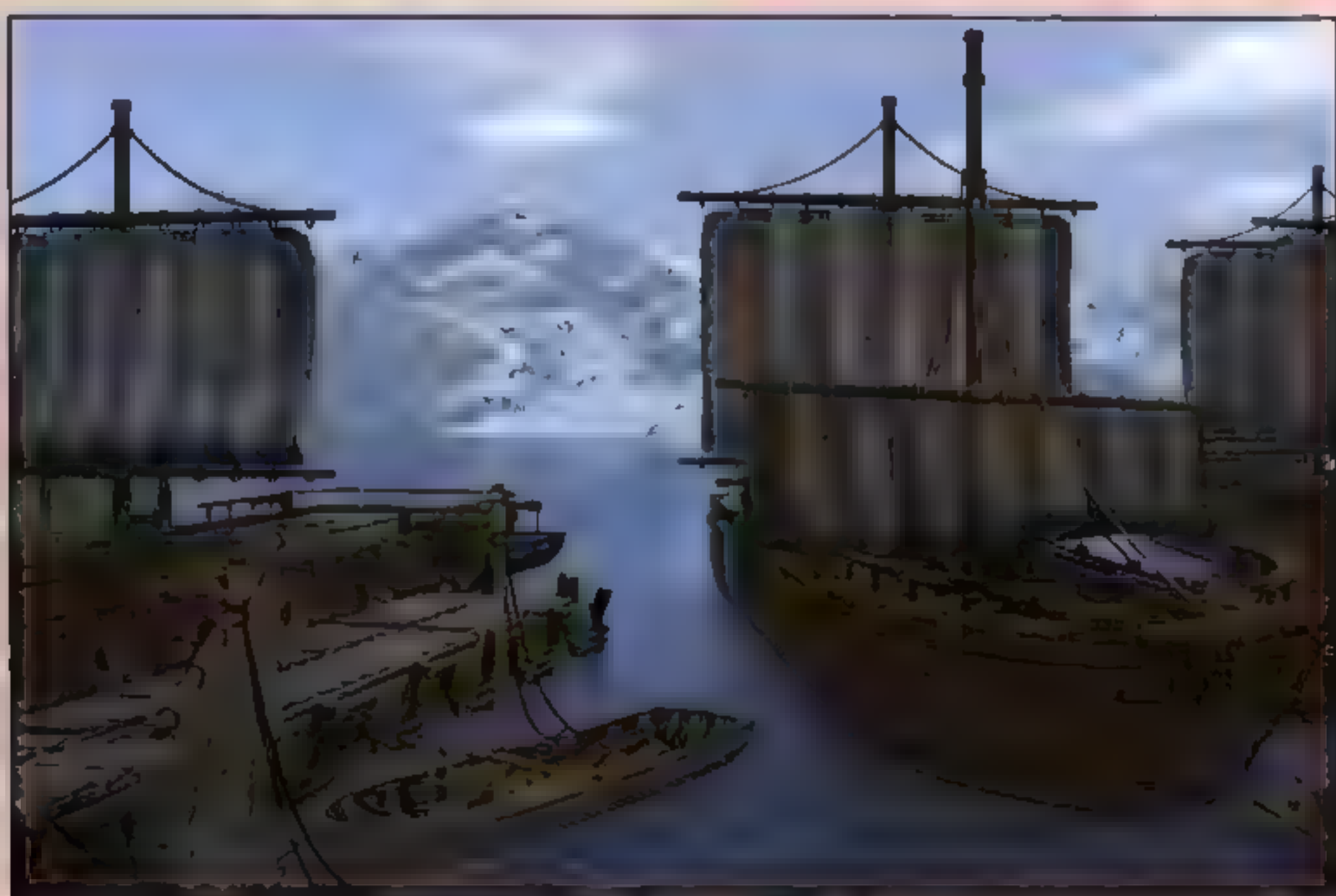
Коснется “рост популяции” и некоторых других рас. Так появятся золотые дварфы и серые дварфы (или дуэргары), Lightfoot и Ghostwise Halflings, Deep Gnomes, а также эльфы: лесные и – о, да возрадуйтесь манчкины! – темные или Drow. Это все, разумеется, вдобавок к обычным представителям каждой расы.





А всего рас и подрас получится аж двадцать! Так что игроки теперь, пожалуй, смогут на собственной шкуре изведать печальную участь Буриданова осла.

Также увеличится (по сравнению с предшественницами) число классовых «китов» (Class Kits). В IWD2 их будет двадцать один. Добавятся такие «киты», как паладинский «Votary» (очень добрые дяди, которые поклялись изводить любые «неправильные» религии и их служителей) и клерикальный «Dread Master of Bane» (очень злые бяки, умеющие наводить страх на всю округу).



Еще из достойных упоминания изменений можно выделить то, что количество заклинаний вырастет штук примерно на 50 и составит почти три сотни, а «присты» теперь избавятся от «элайментовых» ограничений на заклятия. Кроме заклинаний, поменяется ассортимент и различного магического оборудования: обещают около сотни новых образцов данного вида продукции.

Неплохой, согласитесь, намечается выбор. А вот ограничение на уровни останется. Ваша партия теперь сможет достичь максимум тридцатого, а начинать всю кампанию придется с первого, полностью заново сгенеренной партией. И никаких импортов персонажей из других игр, а также присоединений к вашему отряду NPC (то же самое, правда, было и в первой IWD)! Исторических личностей тоже не предвидится, зато можно будет посетить знакомые еще по первой игре места. Может быть, если повезет, встретить старых знакомых (разумеется,

партийцам такие встречи не грозят – они там будут впервые) и даже всплакнуть, ностальгируя о былых временах.

По причине того, что игроки бывают разные, и одни из них любят качать своих бойцов при любом удобном случае, а другие предпочитают более «ролевое» прохождение, в игру обещают «вмонтировать» генератор монстров. При попадании на новую локацию сила противников будет специально подбираться в зависимости от уровня вашей партии (привет, Wizardry VIII). Хотя, разумеется, если вы первоуровневой партией припретесь сразу к кому-нибудь крутому по определению, то никакой генератор вам не поможет. Файтер теперь по достижении уровня grandmaster в каком-нибудь из оружий получит шанс парализовать соперника при успешной атаке, однако число атак в раунд у него не увеличится.

Будет в IWD2 и уровень сложности, который впервые появился в Heart of Winter, – Heart of Fury. При этом разработчики обещают, что для того, чтобы опощить любителей экстремального прохождения, в данной модификации игры будут всевозможные уникальные и сверхуникальные девайсы, о каковых на других режимах прохождения можно даже и не мечтать. Так что, опять же, манчкины, точите ваши рефлексy (я имею в виду те, что были у собачек Павлова)! Пригодятся.

Экспа! Как много в этом слове...

Безусловно, говоря о разнообразных новшествах, которые нам представит IWD2, никак невозможно не упомянуть о движущей силе любой нормальной RPG: я имею в виду «экспу». Ту самую, что поодиночке, мелкими и средними группами, а то и целыми стадами бродит по виртуальным просторам любимых игрушек. Так вот, с «экспой» в игре все будет ОК. Еще бы: это ведь даже не обычная ролевая игра, а «рубилково-зарезалово». И вполне понятно, что если процесс истребления игровой флоры и фауны не затронет никаких струн в душе, то кому такой «хэк-н-слэп» на фиг будет нужен!?

Монстрей разработчики обещают самых разных. Будут тут и банальные орки-гоблины, и небанальные, но тоже достаточно знакомые гиганты и элементарлы. И совсем небанальные, но все равно неоднократно истреблявшиеся ранее драконы. А кроме них, еще северные варвары, какие-то Белые Червяки (наверное, что-нибудь жутко большое и ползающее) и совсем уже экзотические Driders (дроу-пауки) и Hook Horrors, о которых я, признаться, вообще ничего не слышал. Надеюсь, что все новички окажутся по-настоящему веселыми ребятами и нас не разочаруют.

Трехмерная двухмерность «Бесконечности»

Помимо чисто игровых изменений и новшеств, в IWD2 будет еще то же самое, но только техническое. Возьмем, например, графический движок, столько раз уже упоминавшийся, в том числе, и в данной статье, Infinity. Разработчики говорят, что он подвергся очень серьезной модернизации, чтобы не выглядеть чересчур двухмерным в наш 3D век. Чего такого из третьего измерения они ему приделают, я понятия не имею, но что-то наверняка появится, ибо уже пообещали.

По такому случаю разрешения движок теперь сможет держать самые разнообразные, от 640x480 и заканчивая 2048x1536. Коснутся изменения и интерфейса, хотя чего там изменять, спрашивается, когда все и так лучше некуда? От добра добра искать? Не нравится мне что-то сия затея, хотя и это переживем, коли игра действительно получится.

Ну и само собой разумеется, никак нельзя не упомянуть тот факт, что все монстры повально будут страдать искусственным интеллектом, в очередной раз крайне улучшенным. На что в очередной раз можно ответить, что предание, конечно, свежо... Хотя, черт с ними, пусть страдают, чем хотят. Я готов и не то снести, лишь бы побыстрее настал тот самый миг, когда взойдет еще одна звезда! Ой, что-то я уже совсем... это... В общем, короче, пришла пора мне затыкаться. Чего доброго, еще петь псас начну. А оно кому-нибудь надо? Поэтому срочно начинаю делать выводы.

Срочные выводы

Выводы, значит, будут такие: всем ждать. Если есть машина времени, то можно и не ждать. Если машины времени нет, то все равно ждать. Больше выводов не имею. Всем пока, мне пора. Гуд бай.

Комментарий Ивана Жилина

Мой черный граурный костюм уже скоро превратится в лохмотья – так часто я надеваю его на следующие похороны, которые в очередной раз оказываются ложными! Ужасно кошмарно, но уже наверное год мы не можем по-человечески похоронить вторую редакцию AD&D и движок Infinity.

Подумал и вспомнил: FRUA еще живет, а значит, смерть второй редакции – штука почти несбыточная. О боги, когда же они похоронят «Бесконечность»?

ТАНКОВАЯ ГВАРДИЯ

Самый реалистичный танковый симулятор, который придется по вкусу всем ценителям жанра, а также тем, кто только хочет примкнуть к стройным рядам почитателей танковых симуляторов.

Окунитесь в настоящие танковые баталии времён Второй Мировой войны, побывайте в Северной Африке, на Сицилии, в Италии и Нормандии, управляя железным монстром!

Постигните всю жестокость этих битв, став командиром танкового отряда американских или немецких войск.

Поймите масштабность происходивших в те времена танковых баталий с четко спланированной стратегией и тактикой.

Характеристики:

- Самый реалистичный танковый симулятор времён Второй Мировой войны
- 80 сценариев, использующих как основу Реальные битвы, происходивших в Европе и Северной Африке 1942-1944 годов
- 23 вида танков, среди которых знаменитые Немецкий «Тигр» и американский «Шерман»
- Миссии для новичков и продвинутых геймеров
- Режим многопользовательской игры по сети и Интернету
- Сногсшибательная 3D прорисовка ландшафтов (деревья, строения, реки)
- Мощный AI, управляющий пехотой, артиллерией и противотанковым оружием
- Танки и виртуальные кабины воссозданы по оригинальным чертежам
- Полученный опыт позволяет модифицировать танки
- Кампании в России, Британии днём и ночью, зимой и летом
- Свыше 100 видов транспорта
- Легкое управление системой с помощью мышки

©2001 «Руссобит-М», ©2001 «JoWood»
Локализовано компанией «Revolt Games»
По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»
тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru
адрес в Интернете: www.russobit-m.ru; телефон технической поддержки: 212-27-90;
e-mail технической поддержки: support@russobit-m.ru; заказ дисков через Интернет: shop@russobit-m.ru

REVOLT
GAMES

JoWood
PUBLISHING

РУССОБИТ-М
ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА

г. Апатиты
г. Барнаул
г. Владивосток
г. Волгоград
г. Воронеж
г. Екатеринбург
г. Иркутск
г. Калининград
г. Казань
г. Кемерово
г. Кисловодск
г. Куйбышев
г. Курск
г. Ленинград
г. Липецк
г. Магнитогорск
г. Москва
г. Мурманск
г. Новокузнецк
г. Новосибирск
г. Омск
г. Оренбург
г. Орск
г. Пенза
г. Пермь
г. Ростов-на-Дону
г. Самара
г. Саратов
г. Симферополь
г. Смоленск
г. Ставрополь
г. Таганрог
г. Тамбов
г. Тверь
г. Томск
г. Тула
г. Тюмень
г. Уфа
г. Челябинск
г. Ярославль

г. Апатиты
г. Барнаул
г. Владивосток
г. Волгоград
г. Воронеж
г. Екатеринбург
г. Иркутск
г. Калининград
г. Казань
г. Кемерово
г. Кисловодск
г. Куйбышев
г. Курск
г. Ленинград
г. Липецк
г. Магнитогорск
г. Москва
г. Мурманск
г. Новокузнецк
г. Новосибирск
г. Омск
г. Оренбург
г. Орск
г. Пенза
г. Пермь
г. Ростов-на-Дону
г. Самара
г. Саратов
г. Симферополь
г. Смоленск
г. Ставрополь
г. Таганрог
г. Тамбов
г. Тверь
г. Томск
г. Тула
г. Тюмень
г. Уфа
г. Челябинск
г. Ярославль

г. Апатиты
г. Барнаул
г. Владивосток
г. Волгоград
г. Воронеж
г. Екатеринбург
г. Иркутск
г. Калининград
г. Казань
г. Кемерово
г. Кисловодск
г. Куйбышев
г. Курск
г. Ленинград
г. Липецк
г. Магнитогорск
г. Москва
г. Мурманск
г. Новокузнецк
г. Новосибирск
г. Омск
г. Оренбург
г. Орск
г. Пенза
г. Пермь
г. Ростов-на-Дону
г. Самара
г. Саратов
г. Симферополь
г. Смоленск
г. Ставрополь
г. Таганрог
г. Тамбов
г. Тверь
г. Томск
г. Тула
г. Тюмень
г. Уфа
г. Челябинск
г. Ярославль

г. Апатиты
г. Барнаул
г. Владивосток
г. Волгоград
г. Воронеж
г. Екатеринбург
г. Иркутск
г. Калининград
г. Казань
г. Кемерово
г. Кисловодск
г. Куйбышев
г. Курск
г. Ленинград
г. Липецк
г. Магнитогорск
г. Москва
г. Мурманск
г. Новокузнецк
г. Новосибирск
г. Омск
г. Оренбург
г. Орск
г. Пенза
г. Пермь
г. Ростов-на-Дону
г. Самара
г. Саратов
г. Симферополь
г. Смоленск
г. Ставрополь
г. Таганрог
г. Тамбов
г. Тверь
г. Томск
г. Тула
г. Тюмень
г. Уфа
г. Челябинск
г. Ярославль

г. Апатиты
г. Барнаул
г. Владивосток
г. Волгоград
г. Воронеж
г. Екатеринбург
г. Иркутск
г. Калининград
г. Казань
г. Кемерово
г. Кисловодск
г. Куйбышев
г. Курск
г. Ленинград
г. Липецк
г. Магнитогорск
г. Москва
г. Мурманск
г. Новокузнецк
г. Новосибирск
г. Омск
г. Оренбург
г. Орск
г. Пенза
г. Пермь
г. Ростов-на-Дону
г. Самара
г. Саратов
г. Симферополь
г. Смоленск
г. Ставрополь
г. Таганрог
г. Тамбов
г. Тверь
г. Томск
г. Тула
г. Тюмень
г. Уфа
г. Челябинск
г. Ярославль

г. Апатиты
г. Барнаул
г. Владивосток
г. Волгоград
г. Воронеж
г. Екатеринбург
г. Иркутск
г. Калининград
г. Казань
г. Кемерово
г. Кисловодск
г. Куйбышев
г. Курск
г. Ленинград
г. Липецк
г. Магнитогорск
г. Москва
г. Мурманск
г. Новокузнецк
г. Новосибирск
г. Омск
г. Оренбург
г. Орск
г. Пенза
г. Пермь
г. Ростов-на-Дону
г. Самара
г. Саратов
г. Симферополь
г. Смоленск
г. Ставрополь
г. Таганрог
г. Тамбов
г. Тверь
г. Томск
г. Тула
г. Тюмень
г. Уфа
г. Челябинск
г. Ярославль

г. Апатиты
г. Барнаул
г. Владивосток
г. Волгоград
г. Воронеж
г. Екатеринбург
г. Иркутск
г. Калининград
г. Казань
г. Кемерово
г. Кисловодск
г. Куйбышев
г. Курск
г. Ленинград
г. Липецк
г. Магнитогорск
г. Москва
г. Мурманск
г. Новокузнецк
г. Новосибирск
г. Омск
г. Оренбург
г. Орск
г. Пенза
г. Пермь
г. Ростов-на-Дону
г. Самара
г. Саратов
г. Симферополь
г. Смоленск
г. Ставрополь
г. Таганрог
г. Тамбов
г. Тверь
г. Томск
г. Тула
г. Тюмень
г. Уфа
г. Челябинск
г. Ярославль

Т.Д. «Горбушка» место В2-072

Ни рыба ни мясо

Издатель

JoWood / Руссобит-М
www.jowood.com / www.russobit-m.ru

Разработчик

Silver Style

www.silverstyle.de

Жанр

RPG

Требуется

Pentium II 350, 64 Mb RAM

Рекомендуется

Pentium II 600, 128 Mb RAM

Сайт игры

www.gorasul.com

Наш сайт

www.gamenavigator.ru/games/game1261.html

Смотри на диске

скриншоты

Игровой интерес

Графика

Звук и музыка

RPG'шность

Ценность для жанра

Рейтинг 6.4

Время освоения: около часа

Сложность: средняя

Знание английского: желательно

Внимательное изучения вопроса показало: только совершенно ленивый и тупой западный обозреватель не указал на несомненное сходство Gorasul и игр от Bioware на движке Infinity. Более того, особо ретивые отечественные борзописцы тоже всячески отметили факт сходства. Что ж, не буду отстаивать от коллег - да, Gorasul: The Legacy of the Dragon очень, очень похож на BG и уже с ней, похож настолько, что может быть назван клоном. Довольно справедливо притом.

Но проблема не в этом.

Когда напильник не поможет

Собственно, как ни странно, основная проблема игры - техническое исполнение. "Как ни странно" - потому что это явилось проблемой даже для меня, а я уж на что неприхотлив в вопросах визуальных красот, но тоже чувствовал себя с этой графикой не в своей тарелке. Это ж даже не первый BG, даже не Arcanum, далеко не совершенный в этом плане. Примитив-

но и напоминает что-то шароварное, причем сделанное на территории бывшего СССР (почему-то). Нет, местами (ре-е-е-едкими) даже талантливо (скажем, общая карта удалась), но как-то так... топорно. Просто вопиет об обработке напильником.

Очевидно, мы все зажрались, а я в первую голову. Последние годы приучили нас к ролевым играм, которые, может, и уступают лучшим образцам современных графических монстров по качеству, но, тем не менее, остаются красивыми - пусть и в своей весовой категории. Да, так же можно попытаться оценить и Gorasul, но он в таком случае попадет в категорию "мух".

Тем не менее, несовершенство визуальное преодолевается легко и оставляет разве что неприятный осадок, а вот регулярные вылеты различной степени тяжести, от которых часто единственным средством является Reset, - это уже перебор. Я уж и забыл, когда в последний раз видел столь глюкавую игру.

Эти проблемы и создают Gorasul в глазах игрока определенный имидж, создают с самого начала, а усугубляется он общей похожестью на BG и Planescape (некоторые видят там сходство с Diablo, но, как я полагаю, это неправильно). Имидж работает против игры, и ее очень легко бросить, причем нередко не так далеко от начала. Бросить, так и не разглядев богатый, хотя и нереализованный потенциал.

Иван - коровий сын

Стоит сказать, что похожесть Горасула на BG не только внешняя, хотя и ее было бы достаточно, - даже некоторые интерфейсные элементы прямо-таки прыгнули в код игры из творения Bioware; безусловно, сами, ни о каком плагиате мы не говорим, помилуй Бог! Система напоминает слегка обстриженную AD&D покойной второй редакции, с пятью атрибутами и вовсе без скиллов (впрочем, некоторое подобие оных в Gorasul есть, но только у главного героя,

и это обусловлено сюжетом). Для пушнего сходства имеются даже классы, хотя и не столь жестко определенные. То есть вовсе даже наоборот: разница между ними только в начальных значениях атрибутов и максимуме, который данный атрибут может достичь.

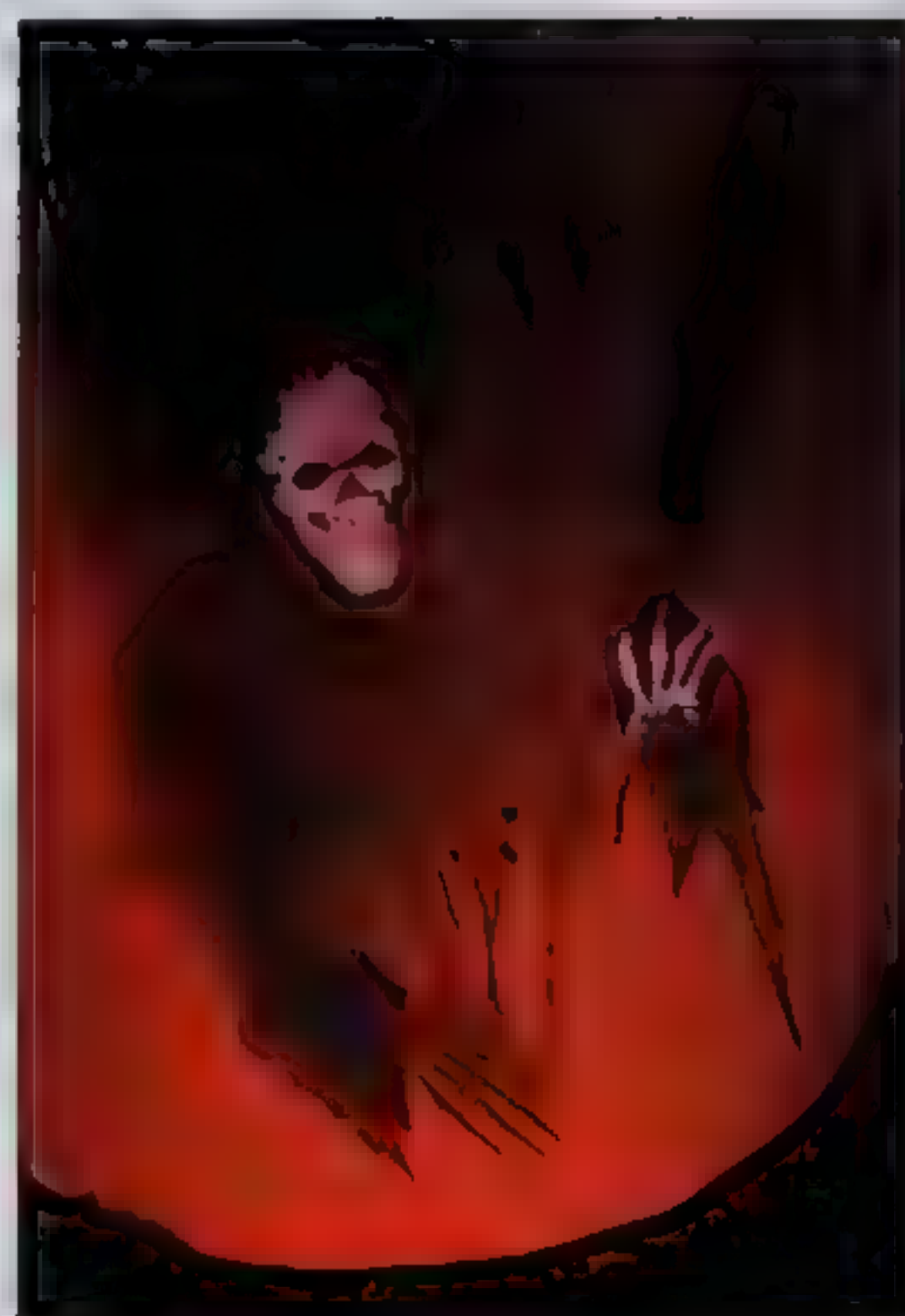
Сюжет же являет собой странный гибрид штампов и интересных собственных идей. С одной стороны, главный герой - приемный сын дракона, и, воспитанный могущественным крылатым ящером, умеет кое-что, недоступное простому человеку. Собственно, это "кое-что" - четыре драконьих навыка, от которых, правда, пользы не особенно много. Дело в том, что контролировать их применение игрок не может: когда герой оказывается в опасности, он сам может применить (а может и не применить) один из них. Либо резко увеличится сила удара (dragon strength), либо на противника дыхнут жарким пламенем (dragon breath), на худой конец - враг испугается и сделает ноги. Полезность последнего навыка вызывает особенно сильные сомнения: иногда почти дохлый монстр неожиданно делает ноги, чем весьма осложняет жизнь. Последний, четвертый скилл - dragon eyes - позволяет более эффективно бороться с fog of war на карте, и вот от него есть хоть какая реальная польза.

О'кей, это у нас была какая-никакая, а самобытная часть игры. Помимо нее, наличествует и совершенно не-самобытная, скажем, сюжет. Тут мы имеем не просто штамп, а штамп затертый, использовавшийся в том числе в другой игре на движке Infinity - Planescape. Дело в том, что главный герой Gorasul, могущественный маг и великий чародей Roszondas десять лет назад, правильно,

умер, а ныне воскрес и страдает тяжелой формой амнезии. На протяжении всей игры с этой жуткой болезнью придется бороться и неминуемо ее побеждать. Правда, в дальнейшем сюжет (довольно жесткий и прямолинейный) развивается вокруг более интересных тем: скажем, одной из основных проблем будет магическая сеть Soul net, мешающая душам умерших отправиться на небеса. Плохо от этого становится не только самим душам, которые возвращаются в свои уже слегка разложившиеся тела, но и всем окружающим, вынужденным бороться с нашествием нежити. Кстати, угроза от нежити распространяется на все расы, и помогать придется и кобольдам, и оркам, что необычно и интересно.

Одной идеей сыт не будешь

Сам по себе геймплей тоже не однозначно плох. Да, конечно, все дело происходит в реалтайме (правда, есть малополезная пауза), но не так уж и напряженно даже для спокойного походного ролевика. Да, учитывая источник клонирования,



Другие игры от Silver Style:

Менеджеры

Mad TV
Mad News
Caribbean Disaster
The Producer

Спортивные

Sports TV: Boxing!
RTL Boxen
Anpfiff: The RTL Footballmanager

Аventura

The Clown

Gorasul является типичной new-school RPG, с уже готовыми NPC для вашей партии (которых еще надо найти) и прочими приметами нового века, но разве в наши дни это является недостатком? В конце концов, он даже в некотором роде продвигает концепцию “новой школы” вперед по пути слияния с консольными RPG, в основном за счет широкого использования вставных игр. Среди них есть и откровенно лишние или, скажем так, неудачные моменты; есть неплохие идеи, испорченные бедным исполнением (защита деревни кобольдов); есть и почти безупречные разработки (“карты таро”), в которых трудно найти недостаток.

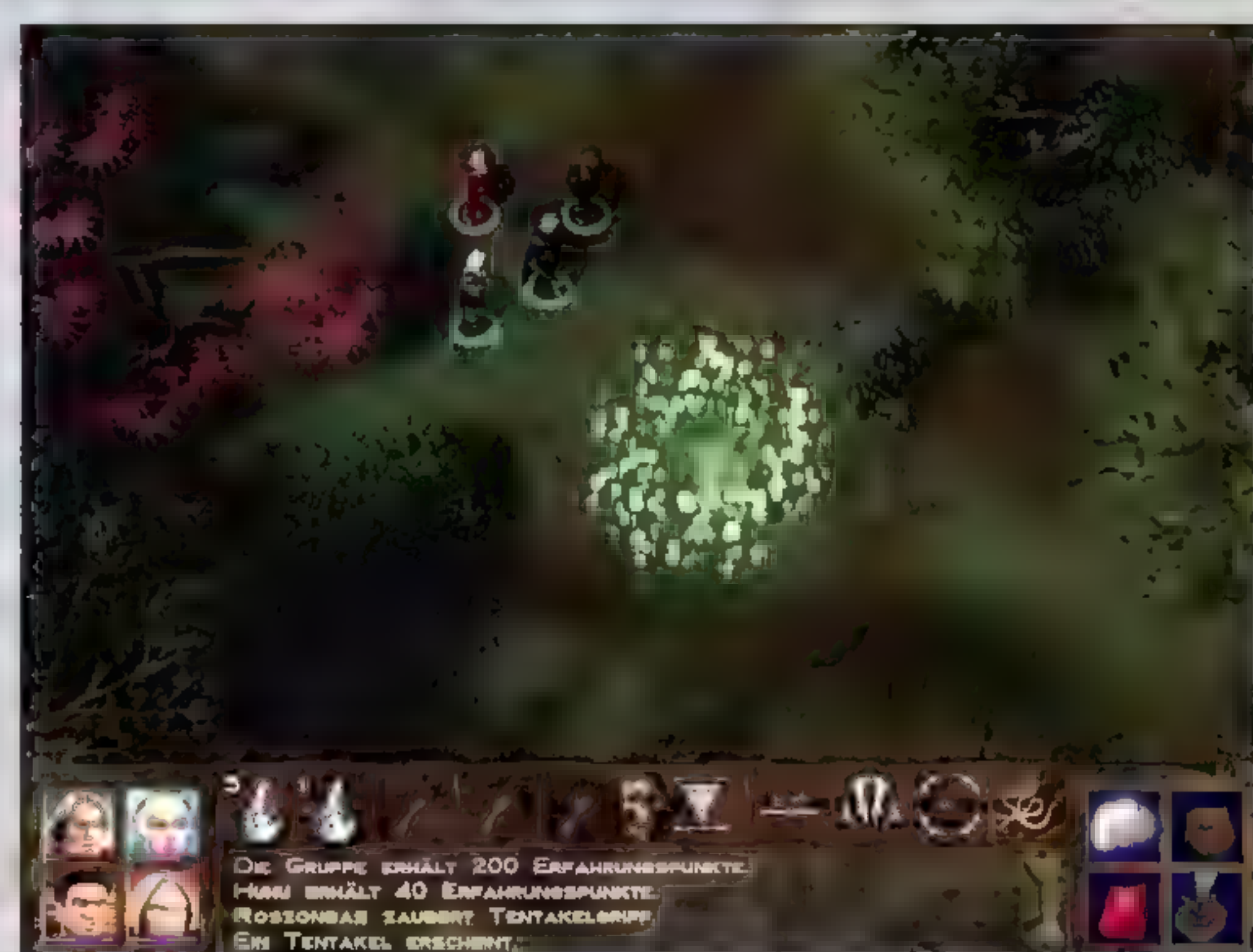
С сожалением надо отметить, что литературная часть игры далеко не так хороша, как должна бы быть у клона Baldur's Gate. Отдельные аспекты этой “литературности” мы рассмотрим ниже, а вот один позитивный момент стоит выделить – это загадки. Загадки обычно весьма хороши и имеют лишь два недостатка, сводящих, правда, их ценность к нулю, – возможность ответа на большинство из них методом тыка и отсутствие подсказок на те из них, что логичностью не отличаются. Тем не менее, некоторые из паззлов – просто жемчужины: скажем, волшебное слово для телепорта это “пожалуйста”. Красиво, нес па?

Наиболее же важным элементом геймплея является... Нет, не так, увы, не так. Наиболее важным элементом геймплея должен был стать компаньон. Компаньон? Компаньон! Разумное оружие, любое по выбору – кинжал или посох, лук или секира. Действительно разумное, говорящее и советующее, обладающее собственным “я”, которое к концу игры становится настолько раздутым, что меч может отказаться выполнять ваши приказы. Более того, оружие-компаньон имеет свои параметры, свою экспу и левела, то есть может прокачиваться и крутить наравне с ее обладателем! Более того, для пушного интереса у каждого типа разумного оружия есть собственные враги, которых оно хочет убивать вне зависимости от желания владельца и шансов на победу. Интересно ведь, а?

Задумка действительно замечательная. Но то ли потому, что авторы не пожелали сфокусировать внимание игрока на оружейном аспекте, то ли потому, что у них любая, даже замечательная идея реализуется плохо, все эти плюшки проходят почти незаметно и не добавляют ничего к общему скучному впечатлению. Да, увы, скучному и – местами (из-за глюков и падений системы) – раздражающему. Негативные складываются ощущения, и даже добрый юмор вроде забавной, маленькой, зелененькой девушки-кобольда, влюбляющейся в Росзондаса, не помогает.

Из тени в свет перелетая

Не хочется обойти стороной вопрос локализации. В нашей стране оной занимается компания “Руссобит-М”, а она, как известно, иногда переводит игры на нормальный русский язык, а иногда на свой, руссобитовский. Уж не знаю, что получится сейчас, но отмечу, что, если переводить они будут с английского варианта (который, в свою очередь, был переводом с немецкого), у них будут проблемы. Потому что английский язык в игре заба-



вен и необычен, и порой не понятен даже носителям, коренным англичанам в двенадцатом колоне. Да и я сам, хоть ни в каком колоне не англичанин, не разумею, что означает фраза прощания “Up to other things. Ade!” Потому что максимум, как можно перевести ее на русский, – это “я замышляю другие вещи”. Звучит это глупо. С другими проблемами разобраться не легче, хотя легко понять, когда перепутаны there и their. Звучит-то одинаково.

Особо хочу отметить, что этот абзац – ни в коем разе не наезд на “Руссобит-М” – пока не за что наезжать – а скорее, предостережение и предупреждение.

Такая вот получилась немецкая забава. То, что немцу здорово, русскому, может, и не смерть, но удовольствия от этого не получишь. И что самое обидное, что на весьма солидном фундаменте было построено нечто... неадекватное. Нечто, никак не претендующее на международный успех и довольствующееся хорошими продажами в германоязычных странах. Такой, знаете ли, продукт внутреннего употребления, вроде большинства наших российских игр.

Н

Комментарий Ивана Жилина к превью игры - оцените его провидческие способности:

Единственное (слышите – единственное!), что заставляет меня верить в то, что сей Горасул не окажется полнейшим несъедобством и абсолютным непотребством, – это послужной список разработчиков. Даже не весь он целиком, а только одна строчка – Mad TV. Тот, кто принимал участие в разработке этой Игры, не может изваять нечто, что нельзя будет употребить по назначению даже при большой охоте. Должно же быть хоть какое-то уважение к прошедшим успехам!

Но согласитесь, все остальное не внушает оптимизма, верно? У немцев, безусловно, есть школа, но тут, как мне мнится, она им не поможет.



Приключения стратега в стане RPG

| | |
|-----------------|---|
| Издатель | Руссобит-M http://www.russobit-m.ru |
| Разработчик | KRGsoft http://www.krgsoft.co.kr |
| Жанр | RPG |
| Требуется | Pentium 166, 32 Mb RAM |
| Рекомендуется | Pentium 450, 64 Mb RAM |
| Сайт игры | http://www.russobit-m.ru/rus/games/droiyon/index.shtml |
| Наш сайт | http://www.gamenavigator.ru/games/game1381.html |
| Смотри на диске | видео, обои, скриншоты, концепт-арт |

| | | |
|--------------------|---------------------|--------------------|
| Игровой интерес | ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ | Рейтинг 6.1 |
| Графика | ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ | |
| Звук и музыка | ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ | |
| Дизайн | ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ | |
| Ценность для жанра | ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ | |

Время освоения: от 5 минут
Сложность: низкая
Знание английского: не требуется

Давненько мне хотелось произвести идеологическую диверсию в лагере противников — написать о какой-нибудь RPG и доказать, что никаких RPG не существует, а есть некий поджанр стратегий. Операция разрабатывалась долго и тщательно, засылались наши люди в стан неприятеля, привлекались на свою сторону ведущие специалисты из ролевого раздела. Наконец, свершилось: не выдержав массированного давления со всех сторон, Андрей выдал мне игру, небрежно бросив: «Вот, слабенькая такая RPG, попробуй, если хочется».

От миссии к миссии

Театр начинается с вешалки, а игра с заставки. У «Дрояна» этих вешалок-заставок аж три: ролик, в котором описывается ситуация в мире; потом выдается куча текста, рассказывающая о судьбе главного героя; ну а потом скриптовая сценка, показывающая, чем именно этому герою придется заниматься.

А заниматься ему придется истреблением монстров (это так в RPG неприятельские юниты именуются), причем для начала нужно раздобыть соответ-

ствующее оружие. Не обнаружив экранов научных исследований и производства, я (вернее, мой герой) принялся бродить по карте и приставать ко всем встречным и поперечным с глупыми вопросами. Сами вопросы вводить не нужно, да и не показывается, что именно ты спрашиваешь, но, судя по тому, что тебе отвечают, вопросы ты задаешь явно глупые. Первый собеседник тонко намекает, что тебе нужен световой меч. Второй собеседник намекает на это же более толсто. Третий говорит прямо в лоб. Четвертый... Рано или поздно особо непонятливые встретят персонажа, который (вернее, которая) этот меч всучит герою насильно.

Пора отправляться на дело. Заходим в катакомбы и начинаем действовать привычным стратегическим образом: клик-бумс, клик-бумс, клик-бумс... И так до тех пор, пока не получится клик-шмяк, т.е. неприятельский юнит не расплывется в лужицу, на месте которой почти сразу же появится желтая кучка... Нет, не того, что вы подумали, а золотых (ресурс такой). В результате этих «клик-бумс» и «клик-шмяк» накапливается и еще один ресурс, именуемый у RPG'шников «экспа». Когда

этой экспы наберется нужное количество, можно проапгрейдить свой юнит, увеличить силу, скорость или интеллект. Ну а заодно приобретаются некоторые спецвозможности (заклинания новые появляются, в RPG это называется так).

Завалив самый главный вражеский юнит, получаем сообщение, что данная миссия выполнена, и отправляемся получать задание на новую (на брифинг, по-нашенски говоря). Брифинги проходят в специальном здании (HQ, в некотором роде), есть и здание, где можно кастомизировать юнит (фабрика, так сказать), приделать ему новое оружие, броню усилить, боеприпасы пополнить. Там же имеются ремкомплекты (аптечки), ну и всякие другие полезные вещи. Навесив все это на себя, отправляемся дальше заниматься клик-бумс, пока на данной планете все миссии не кончатся (совсем забыл, игра наша происходит не в фэнтезийном, а в техногенном мире, так что тут вместо драконов — мутанты, а вместо луков — шотганы). Тогда идет новая скриптовая сценка, перемежаемая показом кино, после чего мы оказываемся на следующей планете, где нам уже приготовлено поле деятельности.

Локаций, которые нужно зачистить, на каждой из планет несколько. Посещать их нужно строго в порядке поставленных задач. А для особо непонятливых, которым лень читать тексты брифингов, применен гениально простой прием: если вы находитесь в нужной локации, то из монстров вываливаются желтые кучки, а если в ненужной — кучки не вываливаются (точнее, очень редко вываливаются). Ну а, зачистив все локации на всех планетах, пройдем весь сюжет, спасем, кого надо, и уничтожим, кого не надо.

Резюме

Что же мы имеем с гуся, то есть с «Дрояна»? Если коротко — RTS с одним юнитом и фиксированным набором миссий. Слабенькую RTS, не спорю, настоящих стратегов она вряд ли привлечет (как и настоящих RPG'шников, впрочем). Но вот для определенной категории, которая от «Дьяблы» фанатеет, явно то, что нужно.



Комментарий Ивана Жилина

Интересный эксперимент провел наш многоуважаемый Адмирал. Довольно забавно рассмотреть игру одного жанра с позиций жанра другого, применяя соответствующую терминологию, методы и подходы. Однако проблема заключается в том, что для анализа была выбрана, мягко говоря, не лучшая из возможных ролевых игр, а довольно-таки слабая, старичная и второсортная корейская подделка. И фанатам Diablo она тоже будет глубоко безразлична.

Наш ответ Бивису и Батхеду - новый молодежный квест «Вип: Даешь каникулы!»



«Вовочка и Петечка» — история двух закадычных друзей: рэппера Вовочки и металлиста Петечки, которые покинули родную школу и отправились на поиски опасностей и острых ощущений в надежде заполучить вожаденную путевку в «Артек». А впереди их ждут головокружительные приключения: похищение классного журнала, разборки с зарвавшимся старшеклассником Гусем, заточение в школьном туалете, любовь одноклассниц, разоблачение грозного директора и многое другое...

Масса приколов, гротескные персонажи и море черного юмора в самом веселом молодежном квесте!

**Самые популярные программы для домашних компьютеров
В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»**

Как греки в вампиров играли

| | |
|-----------------|---|
| Издатель | Genadios Editions http://www.genadios.edu.gr |
| Разработчик | Nyx http://erevos.mainpage.net/ |
| Жанр | Adventure |
| Требуется | Pentium II 233, 32 Mb RAM |
| Рекомендуется | Pentium II 300, 64 Mb RAM |
| Сайт игры | http://erevos.mainpage.net/ |
| Наш сайт | http://www.gamenavigator.ru/games/game2404.html |
| Смотри на диске | скриншоты |

| | | |
|--------------------|---------------|--------------------|
| Игровой интерес | ■ ■ ■ ■ ■ | Рейтинг 3.3 |
| Графика | ■ ■ ■ ■ ■ | |
| Звук и музыка | ■ ■ ■ ■ ■ | |
| Дизайн | ■ ■ ■ ■ ■ | |
| Ценность для жанра | ■ ■ ■ ■ ■ | |
| Время освоения | 0 до 0.1 часа | |
| Сложность | низкая | |
| Знание английского | не нужно | |



Эту великолепную игру делали греки. Греки. Нет, я ничего не имею против греков — они наверняка хорошие люди, да и вообще, как говорится, в Греции все есть. Кроме хороших программистов, художников, аниматоров, дизайнеров, сценаристов, а также... В общем, вы поняли.

Мучительное начало

Вся непреодолимая мощь игры является перед нами уже во время просмотра заставки. Даже не той, которая расписывает нам красоты сюжета, — о ней позже, а той, где показывают логотип разработчика. Во время просмотра этого шедевра анимации ни в коем случае нельзя ничего нажимать. Почему? Потому что заставят смотреть еще раз. И еще раз. И еще раз. И так до тех пор, пока все логотипы и бренды не будут продемонстрированы незадачливому игроку.



Чеснок и распятие: страшитесь, проклятые кровопийцы!



Пробившись через программистские глюки, мы с трудом попадаем в главное меню, где по глупости своей не жмем на кнопку "skip intro". А зря, потому что интро, в лучших традициях, является шедевром кинематографа, снятым на бытовую видеокамеру человеком, у которого очень тряслись руки. Греки, говорят, выпить не дураки. Нет, я, конечно, понимаю, что делалось все с явным намеком на "Ведьму из Блэр", но лично я фильм этот всегда считал полторачасовой порчей киноплёнки и подобных выкрутасов признавать не хочу. Тем более, что в этом интро непонятно ровным счетом ничего, кроме того, что какой-то урод в камуфляже и маске бежит по кладбищу и тычет стволом пистолета в склепы. Ах да, в конце ему сначала дают какую-то куклу, а потом, когда парню уже вышибли мозги, куклу отбирают. Такая вот справедливость. А еще от этой тряски жутко укачивает и начинает страшно болеть голова.

Вампиры и Матрица

Однако все это еще цветочки. Интро, как можно уже было догадаться, прервать нельзя. И показав себя первый раз, оно начинается заново, до бесконечности. Но после заставки нас ждет еще один повод для нескончаемой скорби по умам разработчиков. Erevos, подумали они, игра про вампиров. Вампирам, подумали они, противопоставлен солнечный свет. Так что же мы сделаем? Мы не дадим играть в нее днем! Да-да, именно так. До полуночи игра не дает себя запустить, сколько бы вы ни старались. И хорошо, если вы додумаетесь переставить системные часы, а то ведь те, кто поменьше да понеопытнее, так

и будут грустно дожидаться полуночи, чтобы это чудо хотя бы дало в себя поиграть. А ведь тем, кто так и не дождался полуночи, несказанно повезло. Они не увидели этой игры. Они будут спать спокойно.

Итак, перед началом душераздирающих приключений нам предстоит выбрать персонажа. Их двое. Один парень в белой рубашке и шипастом ошейнике напоминает нам о том, что не все еще садомазохисты перевелись на нашей брэнной земле. Второй — явный Нео, который Андерсон, вовсе игнорирует тот факт, что действие игры происходит в 30-х годах прошлого века, и носит по сему черные очки от Hugo Boss.

Независимо от выбора далее нас ожидает страшное. Помните Myst? Любую часть. Так вот, здесь — то же самое, но намного хуже. Вначале мы находим себя в доме. Дом как дом — везде распятия висят, чеснок. А мы — вампир. Смешно, правда? За окном луна, потребность в крови становится все более и более насущной, а вокруг — ни души. И все это выполнено в злобещей мистической манере: нескончаемая череда одинаково серых картинок, между которыми нужно перемещаться бесконечным мышинным кликаньем. Хотя нет, вру, не серых. Игра выполнена исключительно в красно-черной палитре, поэтому вместо оттенков серого здесь оттенки коричневого. И все такое медленное, глюкуюуучное...



Boo!..

В общем, вы поняли, игра эта страшна, как распятие в глазах вампира. Нас явно пытались напугать, и умышленно, и не очень. К неумышленным страшилкам относятся всяческие глюки, которых тут, как собак нерезаных. К умышленным же — нарочито мертвецко-вампирская тематика, которой не то что бы в достатке, даже через край. И именно за счет этого все тут выглядит ужасно клоунским. Потому что в каждой тени прячется труп убиенного младенца, а на каждом углу — следы крови, черепа, кости и прочая лабуда. Ну и довершает все это счастье ужасающе плохое исполнение — такие игры перестали делать в году эдак в 94-м.

Иван Жилин комментировать эту игру отказался. И это многое говорит о ее качестве.

DISCOPILES

DARK PROPHECY

И НАСТУПИЛО ТЁМНОЕ ВРЕМЯ, ВРЕМЯ ЗЛА...

ПРОШЛО ДЕСЯТЬ ЛЕТ ПОСЛЕ ПЕРВОЙ ВЕЛИКОЙ ВОЙНЫ. ГЛУБОКО В НЕДРАХ СВЯЩЕННЫХ ЗЕМЕЛЬ ПОЯВИЛСЯ ИЗБРАННЫЙ, ПРИЗВАННЫЙ ПРИНЕСТИ СПАСЕНИЕ ОДНИМ И ГИБЕЛЬ, И ПОЛНОЕ УНИЧТОЖЕНИЕ ДРУГИМ.

СОБРАВ ВСЮ ВЕРУ В КУЛАК, КАЖДАЯ РАСА ВНОВЬ ДОЛЖНА ВЗЯТЬ В РУКИ ВСЕ СОКРУШИТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ, ЧТОБЫ СПАСИТИ И ЗАЩИТИТИ СВОЙ НАРОД И ПРИНЕСТИ НЕВЕРНЫХ В ЖЕРТВУ СВОЕМУ БОГУ.

ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ИГРЫ:

- ПОТРЯСАЮЩИЕ ПЕРСОНАЖИ И СНОГЩАЮЩИЙ ОКРУЖАЮЩИЙ МИР, КОТОРЫЙ ПОГРУЗИТ ВАС В НАСТОЯЩИЕ ЭПИЧЕСКИЕ СРАЖЕНИЯ;
- БЕЗГРАНИЧНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ В "АПЕРТИДЕ" ОТРАДОВ И ЛИДЕРОВ;
- БОЛЕЕ 200 УНИКАЛЬНЫХ АНИМИРОВАННЫХ ОТРАДОВ И БОЛЕЕ 100 КРАСИВЕЙШИХ ЗАКЛИНАНИЙ;
- КАЖДАЯ РАСА ОБЛАДАЕТ СВОЕЙ СОБСТВЕННОЙ УНИКАЛЬНОЙ КАМПАНИЕЙ, КОТОРЫЕ РАСКРУЖАЮТСЯ ПОСЛЕ ПРОХОЖДЕНИЯ С ВАМИ ТРЕХ ТРЕТЯХ ИГРЫ;
- ПОДДЕРЖКА ДО 4-Х ОДНОВРЕМЕННО ИГРАЮЩИХ ИГРОКОВ ПО СЕТИ И ИНТЕРНЕТУ;
- РЕДАКТОР КАМПАНИЙ ПОЗВОЛИТ ВАМ СОЗДАТИ ИМЕННО ТАКУЮ КАМПАНИЮ, КОТОРУЮ ВЫ ХОТЕЛИ ВСЕГДА ПРОЙТИ;
- ТАКОЖЕ СУЩЕСТВУЕТ ВОЗМОЖНОСТЬ ПЕРЕНЕСТИ УЖЕ ИМЕЮЩИЕСЯ РАЗВИТЫЕ ЛИДЕРОВ В АНТИКОММУНАЛИСТИЧЕСКИЙ РЕЖИМ ИГРЫ ИЛИ В СОЗДАННЫЙ ПЕРСОНАЖ КРЕСТЫ;
- АВТОМАТИЧЕСКОЕ СОБЫТИЕ СОБЫТИЙ РАЗНООБРАЗИТ ИГРОВЫЙ ПРОЦЕСС ТАКОЖЕ, ЧТО ВЫ ЗАХОТИТЕ ПРОЙТИ ИГРУ ОТ НАЧАЛА И ДО КОНЦА, ПРИЧЕМ НЕ ОДИН РАЗ;
- СЛАБЫЙ ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ ПОЗВОЛЯЕТ СДЕЛАТЬ РЕЙМПАЙ БОЛЕЕ ДИНАМИЧНЫМ.

РУССОБИТ-М
ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА

**arxel
tribe**
fff

©2002 «Руссобит-М». ©2002 «Strategy First». ©2002 «Arxel Tribe».

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»:

тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru

адрес в Интернете: www.russobit-m.ru; телефон технической поддержки: 212-27-90;

e-mail технической поддержки: support@russobit-m.ru; заказ дисков через Интернет: shop@russobit-m.ru

г. Апатиты
ул. Фермана д.15
г. Барнаул
Социалистический пр. д.109
г. Владимир
ул. Каманина д.30/18
г. Волгодонск
Ростовская обл.
ул. Строителей д.21
пр. Курчатова д.17
г. Воронеж
ул. Плеханова д.48
ул. Карла Маркса д.67

г. Екатеринбург
ул. Вайнера д.15
г. Иркутск
ул. Некрасова д.1
ул. Байкальская д.69
ул. Литвинова д.1
ул. Урицкого д.1, д.18
ул. Волжская д.14А
г. Калининград
пл. Победы д.4
Торговая сеть «Монитор»
г. Краснодар
ул. Атарбекова д.47г.

г. Курск
ул. Ленина д.2,
гостиница «Центральная»
5 этаж
г. Магадан
ул. Парковая д.13 к.205
г. Махачкала
ул. Дахадаева д.11
г. Москва
Сеть магазинов «СОЮЗ»
ТВЦ Горбушка ул. Барклай
д.10 корп.17, 1 эт. пав.1015
Багратионовский пр.
Т.Д. «Горбушка» место В2-072

г. Новороссийск
ул. Энгельса д.76
ул. Рубина д.5
пр. Ленина д.23
г. Новосибирск
ул. Ленина д.10
универсам «Мегабокс»
ул. Фабричная д.4, оф.311
г. Норильск
ул. Талнахская д.79
маг. «Лазер-Диск»
ул. Богдана Хмельницкого д.29
маг. «Легион»

г. Самара
ул. Аврора д.181
маг. «АВФ-Класс»
ул. Мориса Тореза, 103
ул. Мичурина, 15 секция №1
г. С.-Петербург
Загородный пр. д.10
Невский пр. д.52/54
Литовский пр. д.107
Василевский остров,
Средний пр. д.46
г. Саранск
ул. Пролетарская д.46

г. Саратов
ул. Астраханская д.140
ул. Степана Разина д.80
г. Ставрополь
ул. Коминтерна д.42
маг. «Инфа»
ул. Комсомольская д.58
г. Сургут
ул. Энгельса д.11 блок «Б»
клуб «Дигер»
ул. Майская д.14
ул. Мира д.37
маг. «Дрим»

г. Сызрань
ул. Советская д.22, д.51
г. Тольятти
ул. Революционная 52 «А»
торг. место 304
г. Уфа
пр. Октября д.56
г. Челябинск
ул. Цвиллинга д.64
г. Южно-Сахалинск
ул. Емельянова д.31А
г. Якутск
ул. Ярославского д.20

Наш паровоз вперед летит, в Айдахо остановка!

Издатель

Sierra Entertainment

<http://www.sierra.com>

Разработчик

Knowledge Adventure

<http://www.knowledgeadventure.com/>

Жанр

Adventure / Edutainment

Требуется

Pentium II 233, 32 Mb RAM

Рекомендуется

Pentium II 300, 64 Mb RAM

Сайт игры

<http://www.knowledgeadventure.com/>

Наш сайт

<http://www.gamenavigator.ru/games/game2392.html>

Смотри на диске

скриншоты

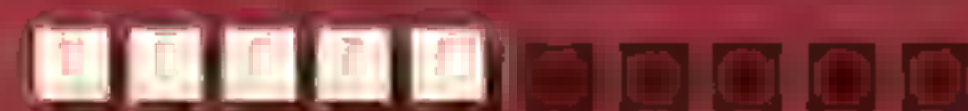
Игровой интерес



Графика



Звук и музыка



Адвентюрность



Ценность для жанра



Рейтинг 4.9

Время освоения: от 0 до 0.1 часа

Сложность: низкая

Знание английского: обязательно

С Америкой всегда так: они искренне считают, что их персональные тараканы милы всей поднебесной, включая тварей, обитающих в Марианской впадине. Готова спорить, американцы не подозревают, где она находится. Я вообще удивляюсь тому, что они до сих пор убеждены, что Земля во всех сечениях круглая: это явно противоречит их святой вере в то, что Америка - пуп всех цивилизаций.

Куда мы едем

Когда-то давно один из тех, кто, кажется, от рождения говорит цитатами, изрек, что профессионал должен знать немного обо всем и все о немногем. Видимо, создатели "Trans-con!" придерживаются того же мнения. Если верить обещаниям, каждый, кто не поленится сунуть свой любопытный нос в эту игру, станет счастливым обладателем знаний по истории, географии, экономике, социологии и психологии - немного обо всем. А также научится подноготной строительства железных дорог старого образца - все о немногем. Тут

бы и возликовать цивилизованному человеку, а не получится...

Предприимчивые американцы сделали все возможное для того, чтобы драгоценные зерна информации из игры могли добыть только достойные дети великой звездно-полосатой державы. Во-первых, сядьте поудобнее, игра детская. Все мои попытки отыскать на коробке нечто, напоминающее портрет покемона, надпись "осторожно! мелкие детали!" или скриншот с умильно лопухим существом, закончились полным провалом. Заставка не начинается со слов: "Здравствуй, дружок!" Однако психически здоровый взрослый больше 15 минут играть в это не станет. Авторы журнала не в счет.

Куда мы едем?!

Ваша задача - провести железную дорогу из пункта А в пункт В, пересекая пустыни, преодолевая реки, натываясь на клады и скандально настроенное коренное население. Неподалеку, из пункта С в пункт Д, тянет рельсы конкурирующая компания. Поскольку им, буржуям, не близки

высокие идеалы соцсоревнований, единственным методом воздействия на вапшу, стремящуюся в Юту, железную дорогу остаются подлые диверсии. Так как работать в шуме и пыли от постоянно взрывающихся мостов, паровозов и вокзалов становится практически невозможно, вы решаете провести частное расследование и выяснить, кто творит все эти безобразия.

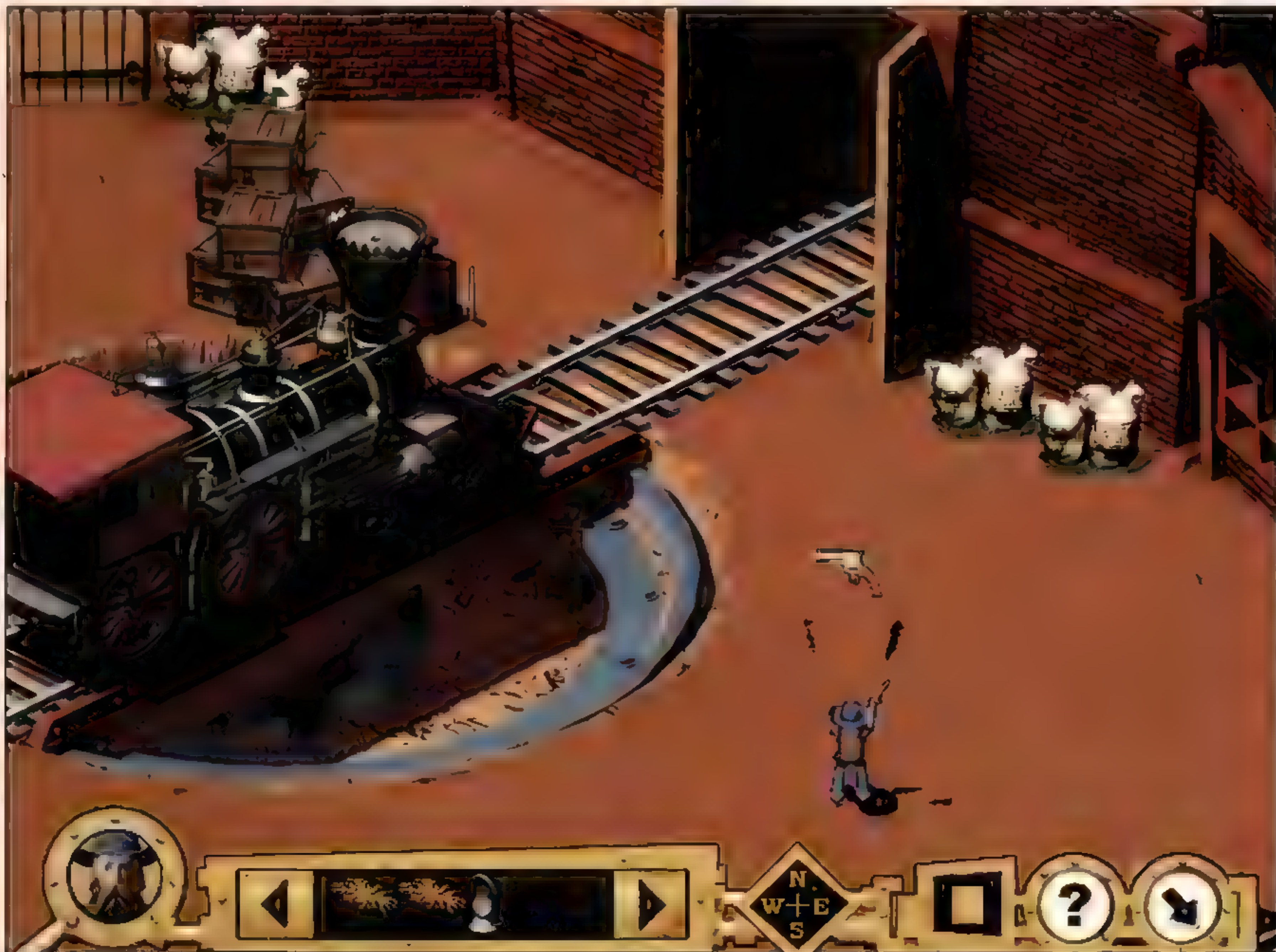
Отсюда - три вида миссий: протянуть участок дороги, разгрести последствия диверсии и найти очередного бандита где-нибудь за бочками с горючим. Выполнили все на "пять" - получите следующие три миссии. Самое приятное в игре - допрашивать пойманных бандитов, пытаясь выпытать у них полезную информацию о боссе. Рукоприкладство запрещено. Как только в игре встретится хоть что-нибудь, отдаленно напоминающее термин, вы получите по этому поводу справку с фотографией. Мне, например, посчастливилось узнать, что такое "снег". Очень познавательно.

На чем едем

Судя по всему, создатели считают, что детская игра не нуждается в достойной технической составляющей, в результате чего играть в "Trans-con!" тяжело, а местами практически невозможно.

Первые 10 минут вы искренне веселитесь и выдаете много изящных шуток, наблюдая за фигуркой героя, преодолевающей самые неожиданные препятствия на пути из одной точки в другую. Все встречаемые предметы мы огибаем, совершая странные зигзагообразные маневры; наткнувшись на тень от паровоза, сильно пугаемся и впадаем в ступор - в общем, ведем себя подобно пациенту психиатрической лечебницы с парой десятков фобий. Миленькие, разноцветные, правдоподобные паровозики, отрада глаз моих, шокируют внимательного наблюдателя тем, что не используют колеса при движении по рельсам, напоминая картонные макеты на первомайской демонстрации. Однако мне всегда казалось, что алгоритмы перемещения пишут не с целью тренировки сатирических способностей играющего, а с целью сделать игру работоспособной. Графика, подобная той, что вы рискуете лицезреть, приобретя Trans-con!, в последний раз была актуальна около восьми лет назад, что, на мой взгляд, характеризует ее как вопиюще неприличную. Да и во всем остальном игра не отличается от графики в лучшую сторону. Право же, очень жаль. Будь исполнение не вопиющим, а хотя бы плохоньким, сочетание забавной начинки и особой актуальности штата Юта этой зимой, могло бы сделать диск неплохим подарком к 23 февраля. Или, скажем, к 8 марта.

В общем, думайте сами. А то вот один мой знакомый любил метать диски из окна, аргументируя тем, что они красиво блестят в полете.



TM

Новый командно-тактический шутер

Tom Clancy's

RAINBOW SIX

ROGUE SPEAR

- BLACK THORN -

- **Захватывающий сюжет**
- **10 сюжетно связанных миссий**
- **Самое современное вооружение**
- **Карты для многопользовательских баталий**
- **Новая миссия "Lone Wolf" - Одинокий Волк**
- **Великолепная реалистичная 3D графика**
- **Музыка, полностью погружающая в атмосферу игры**

ЧЁРНЫЙ ШИП: правосудие без границ

Террор выбрал новую цель...

В мире совершаются ужасающие террористические акты, и цель бойцов знаменитой команды "Rainbow" - остановить насилие. Доблестные спецназовцы элитного подразделения получают сложнейшее секретное задание. Но на сей раз охотники и жертвы поменялись местами. Прежде спецподразделение "Rainbow" обрушивалось на творящих свои черные дела террористов, как снег на голову - теперь новый, смертельно опасный враг знает, как спецназовцы думают, как они действуют и как оставаться на шаг впереди...

Победят ли силы законности и порядка? По плечу ли такая задача команде "Rainbow"? Решать тебе!

Минимальные системные требования:

Pentium 266 MHz MMX без аппаратного ускорения
либо Pentium 233MMX с аппаратным ускорением,
32 Мбайт ОЗУ, MS Windows 95/98/ME с DirectX 6.0
или выше, DirectX 6.0-совместимая 2D
видеокарта 16 бит, 500 Мбайт свободного
пространства на диске; дополнительно 100
Мбайт свободного пространства на первичном
диске для корректного размещения swap-файла,
Direct 3D-совместимая видеокарта, 4-скоростной
CD-ROM, Microsoft DirectSound 6.0 совместимая
звуковая карта, Internet/Network - TCP/IP
соединение, скорость 28.8 KBPS и выше.

Все права защищены © Media 2000 Copyright.

По всем вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru

Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru

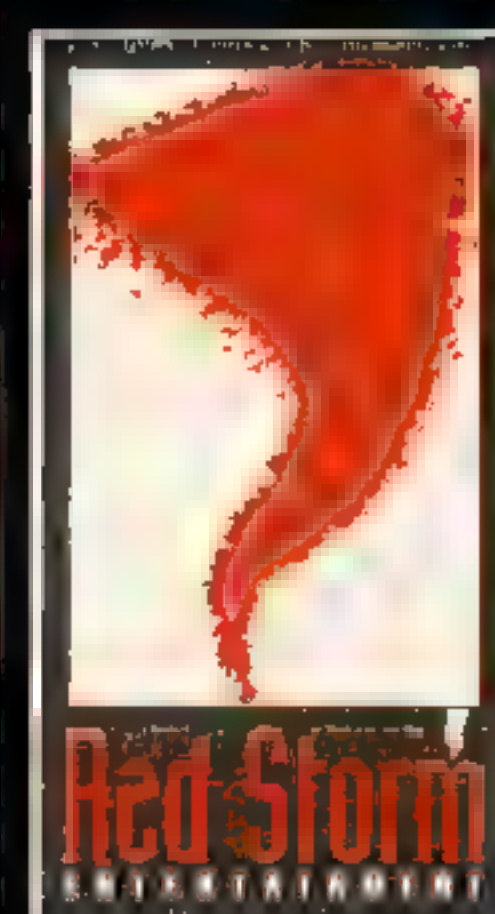
Доставка по Москве - бесплатно! Поддержка для зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: sales@media2000.ru

www.media2000.ru www.nmg.ru www.vkids.ru www.gamebox.ru

ИЗДАТЕЛЬСТВО
Media2000

NMG
NEW MEDIA GENERATION

Ubi Soft



Заметки на манжетах

От редактора: думал, что бы написать, прикидывал какое-нибудь большое и красивое вступительное слово... Но решил поступить просто. И поступил.
"Записки на манжетах" are back!

Evil vs. Good

Евгений Янусов

В ролевых играх, как и в реальной жизни, всегда присутствуют персонажи, борющиеся за различные, причем часто взаимоисключающие цели. На этом обычно и строится весь сюжет. Одних героев мы называем "положительными", а других – "отрицательными". Что же заставляет нас делать подобные оценки, и как от этого меняются наши действия?

Вообще, тема борьбы добра и зла, грани между черным и белым, различия между этими двумя противоположностями стара как мир, и, я думаю, правильное оставить ее на суд философам, психологам и писателям, занимающимся этим вопросом не одно тысячелетие. Сейчас же я предлагаю рассматривать другую тему, связанную с этими же понятиями, а именно – взаимоотношения персонажей в CRPG. С ними, с взаимоотношениями, у нас вообще дело обстоит довольно грустно. На данный момент все в большинстве случаев упирается всего в двух китов: alignment и репутацию.

Кит №1: Тяжкое наследие D&D

После недавно отгремевшей линейки игр на движке Infinity, закончившейся не слишком выразительным аддоном Throne of Bhaal, многие стали, не задумываясь, ассоциировать слово alignment с девятью привычными AD&D'шными значениями этого термина, а количество сетевых никнеймов вида "GoodMaster" и "Evil Mage", не говоря уже о совсем не понятно что обозначающем "evilgood", скоро выйдет за все рамки приличия.

С другой стороны, на свете не так уж много компьютерных игр (по отношению к их общему числу), где учитывается элаймент, а по-русски говоря – мировоззрение, или просто характер вашего персонажа, описанный хотя бы столь примитивно.

По правилам системы D&D, элаймент определяется как сочетание значений двух переменных: отношение персонажа к добру и злу (G, good / N, neutral / E, evil) и отношение к порядку и хаосу (L, lawful / N, neutral / H, chaotic). Причем, вообще говоря, этот параметр не зависит от действий персонажа, а наоборот, поступок вашего героя должен быть обусловлен выбранным характером – игра игрой, а нужно соответствовать роли.

Но, по мере вытеснения настольных игр компьютерными, элаймент перестал оказывать существенное влияние на отыгрыш (а он вообще возможен вне стола?). Если в настолках чуть-чуть отклонившийся от своих убеждений и принципов паладин сразу становился (по воле ДМа) "падшим" и получал массу пеналей, то теперь мы можем спокойно вырезать целую деревню мирных жителей, остаться LG-персонажем и покупать вещи на базаре в соседней провинции как LG.

Слабой попыткой исправить положение оказалась система, использованная разработчиками в Planescape: Torment, где характер Безымянного мог меняться в зависимости от выполняемых квестов. Однако некоторый дисбаланс в игре приводил к тому, что удержаться все время на одной планке было задачей крайне сложной, и большинство людей съезжало на Lawful Good – традиционное, увы, мировоззрение главне-

Крошка сын к отцу пришел, и спросила кроха:
– Что такое хорошо и что такое плохо?
В.Маяковский

роя в CRPG. К сожалению, эта возможность все равно не сильно влияла на игровой процесс и к тому же не распространялась на других членов партии.

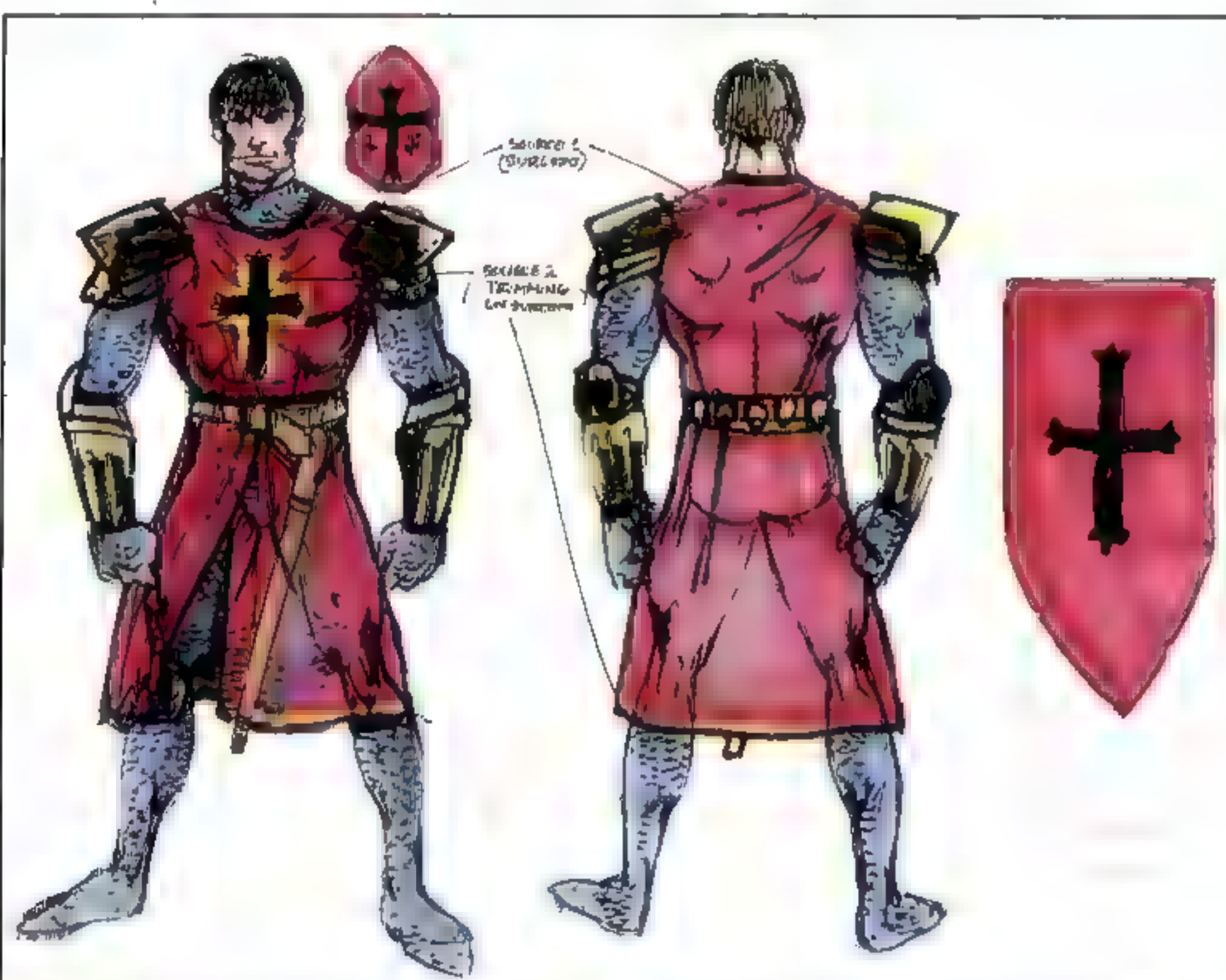
Кит №2: Реп. С во-от такущей ботвой!

Другой, схожей, но ни в коем случае не подменяющей элаймент характеристикой является репутация, она же "репа". Встречается она в большинстве (подавляющем – не подавляющем, но действительно большинстве) CRPG и отображает в условных единицах отношение окружающих к вам и вашему отряду.

Изменяется репутация, как правило, по простой до безобразия схеме: сделал доброе дело – вот тебе плюс единичка, сделал плохое – минус десять единичек, причем избежать каким-либо образом повышения репы при продвижении по сюжету практически невозможно, и если вы хотите остаться истинным True Neutral'ом, то придется разок-другой кого-нибудь пришить.

Здесь сразу хочу пояснить одну вещь. Репутация и элаймент действительно похожи по своей сути, но это далеко ни одно и то же, и если в игре такой параметр, как характер персонажа, вообще отсутствует, то это вовсе не значит, что вместо него ориентироваться надо на репутацию. Элаймент показывает, что персонаж *чувствует и что должен по идее делать*, в то время как репа – просто числовое выражение того, что (и сколько раз) персонаж уже *сделал*.

Думаю, у всех хоть раз возникала мысль о той самой вырезанной на корню деревне, про которую я говорил выше, и каждый хоть раз задавался следующим вопросом: почему после ограбления одного несчастного торговца в его собственном доме об этом сразу же становится известно всему городу и у нас понижается репутация? Почему после





убийства стражника в самом темном углу города на одном конце света (все вещи изъяты, труп обезображен и сожжен) жители начинают шарахаться от нас и на другом конце?

ИЖ: Репутация — вторичный элемент. Эта производная. Поэтому с ней уже постепенно учатся работать корректно — ее загоняют в рамки географические, классовые, временные, дробят на десяток маленьких репок. Но, тем не менее, это просто производная от характера. Да, я игрок и хочу делать что угодно, но и (да!) изначально добрый персонаж не будет убивать детей, даже если это дети орков. То есть будет, но если его характер сначала изменится. А вот с этим в CRPG пока проблемы, и Planescape — не более чем эскиз выхода из этого тупика.

И еще разработчикам стоит потрудиться над моделью распространения информации. Логичная модель такого рода куда как более реалистична, чем локализация "репы" по городам и весям.

Потому, что репутация не может быть глобальной и общей, это понятие всегда условное и субъективное, привязанное к месту и времени. Согласитесь, гвардейский офицер с великолепным послужным списком, вот уже двадцать лет отлавливающий главарей бандитов, никак не может внушать доверия и вызывать восторг у местных воров, мошенников и убийц. А кузнецу, даже очень умелому, не так-то легко прославиться за пределами родного города и начать торговать своими товарами в другие края.

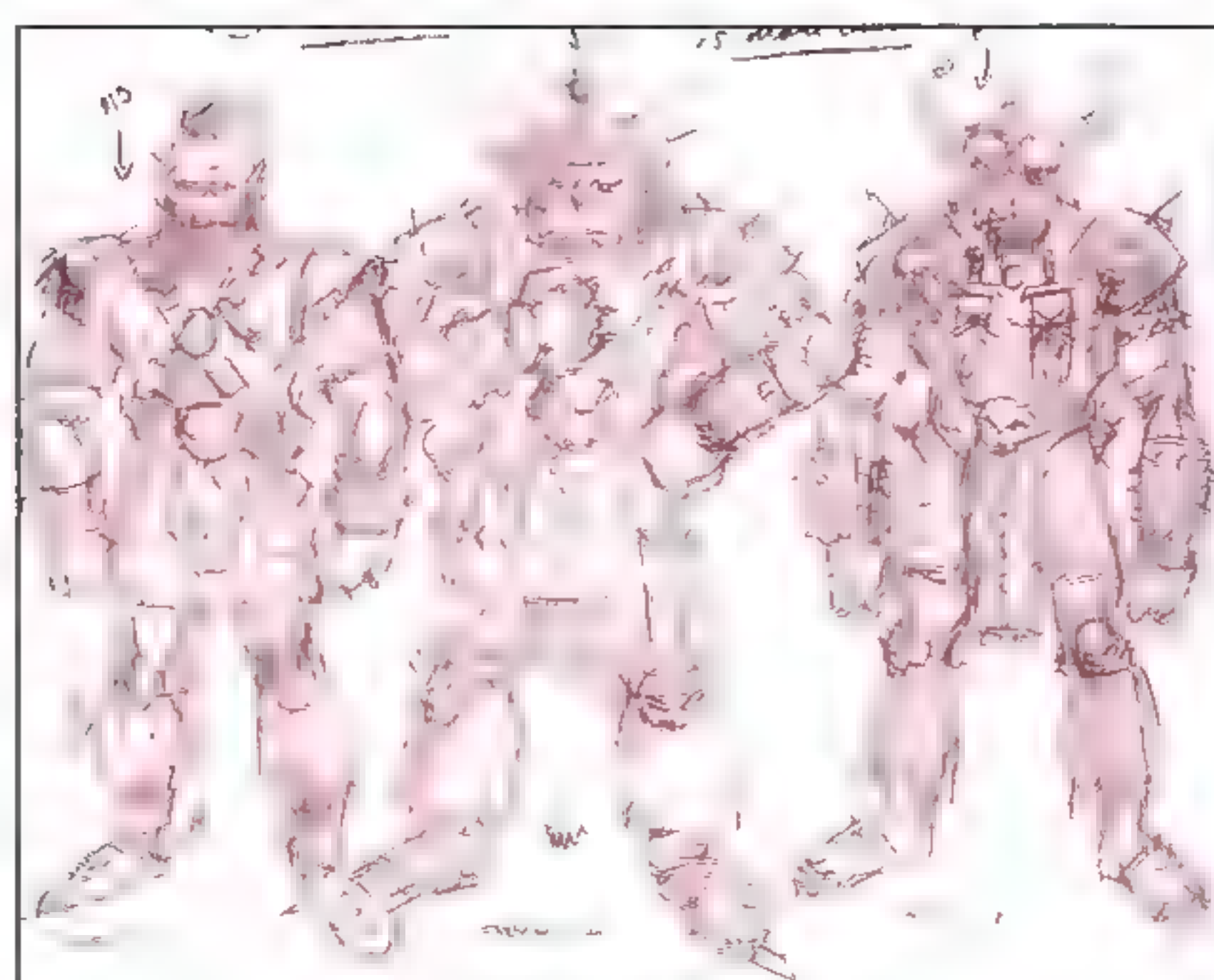
В этом смысле более реалистичным примером подхода к самой идее репутации был Fallout, где в каждом городе складывалось свое отношение к главному герою в зависимости от наших поступков и выбора квестов. Если в большинстве "мирных" городов герой был на вершине славы, то в таких локациях, как Raiders и разрушенная база мутан-

тов, красовалась табличка "Wanted" и культовый человек, прячущийся за углом... Также можно вспомнить одну из лучших RPG всех времен и народов — Daggerfall. Там в разных слоях общества формировалось и различное мнение о персонаже: например, вы можете стать первоклассным купцом и заслужить уважение других торговцев, но при этом вас будут недолго любить нищие крестьяне.

Ролеплей изнутри

А теперь давайте вспомним, что из себя представляют все атрибуты нашего персонажа. Да ведь это всего лишь цифры! Если живой ДМ может позволить себе действовать на интуитивном уровне и оценивать ваши действия с точки зрения неких человеческих норм, то компьютер все равно вынужден оперировать с числами — атрибутами персонажа. Каким бы развитым ни был Искусственный Интеллект, для принятия решения (то есть выбора следующего действия) ему потребуется сравнить одни данные с другими, и все это должно быть выражено именно в цифрах, понятных компьютеру.

Разумеется, примерять такую модель оценки взаимоотношений на реальную, внекомпьютерную, жизнь глупо — вы же не оцениваете своих близких, друзей или случайных прохожих на улице в числах. И даже если представить, что так оно и есть (допустим, что среди нас встречаются люди-маши-



ны), все равно это гораздо сложнее и никак не может быть выражено каким-то одним значением. И даже двумя. И понятно, что, используя для отношений между персонажами и NPC всего один или два параметра, разработчики сильно упрощают всю модель взаимодействия в игре.

В то же время понятия "репутация", "характер" и "карма" совершают обратное путешествие из мира игр в хотя бы околореальный. Как поклонники Quake приняли на вооружение вместо слов "дата рождения" фразу "день респавна", так и многие люди, играющие в RPG, часто определяют себя в словах "репутация" или "элаймент", перенося эти понятия на свои поступки, воззрения, характер.

Можно вспомнить и знакомые всем "психологические тесты" из газет, где вам предлагают ответить на несколько вопросов, а по сумме набранных баллов определить свой характер, терпимость к людям и многие другие... параметры! В этом отношении снова хочется упомянуть любимый "Даггер", в котором при генерации персонажа можно не самостоятельно выставлять себе параметры, а ответить на несколько десятков вопросов о вашем поведении в различных жизненных ситуациях, после чего программа сама подберет вам наиболее предпочтительного персонажа. И ведь это тот же самый тест, только в игре!

Из всего вышесказанного возникает вопрос: почему, почему мы до сих пор определяем взаимоотношения персонажа в игре, их действия, поведение, варианты ответов в диалоге и многое другое всего лишь по одному, максимум — по двум значениям?! Неужели разработчикам так трудно сделать функцию, зависящую сразу от нескольких параметров, как определяемых при генерации персонажа, так и изменяющихся по ходу игры?..

Н

Комментарий Ивана Жилина

Потому что... Потому что это игра, а не жизнь. Это как минимум. И потом, не будет ли эта же самая функция просто еще одним компромиссом между желаниями и возможностями? О да, во внимание можно принять еще кучу параметров, но сведение этой самой кучи к общему знаменателю даст в итоге тот же результат: один-единственный чек на "любит — не любит". Стоит ли игра свеч, и может она продолжать оставаться в рамках привычного элаймента? В конце концов, 9 типов не так уж и мало, серьезные психологи иной раз выделяют не намного большее количество психотипов, правда, строя картины куда более сложные, чем функция от икса с игреком.

К тому же в последнее время "новая школа", о которой столь давно говорят большевики, приняла на вооружение давно известный на консолях прием, при котором личность героя заранее определена сценарием, а жесткие рамки не позволяют отступать от авторского текста сколько-нибудь далеко. Минимум свободы позволяет создать наиболее жизненно выглядящего персонажа, а взаимоотношения предусмотреть заранее (и сделать их логичными, выглядящими как настоящие). Только вот стоит ли PC-играм идти по пути, уже проторенному и — неизвестно — лучшему ли?

IRC: от слов к делу

Дмитрий Герцев aka Spellbound
duesen@yahoo.com

Сразу оговорюсь: эта публикация рассчитана, прежде всего, на новичков, а вовсе не на бывалых и саркастически настроенных ветеранов. К тому же тема сия чрезвычайно обширна, так что рассказать абсолютно обо всем, даже поверхностно, здесь не представляется никакой возможности. И еще: наверняка кое-кому приведенные ниже суждения покажутся спорными и/или неочевидными. Дело ваше: коли не интересно, так и не читайте...

Первые упоминания о IRC (Internet Relay Chat) относятся к 1988 году. Именно тогда Яркко Ойкаринен, один из сотрудников вычислительного центра Университета города Оулу (Финляндия), впервые опубликовал исходный код своего нового детища на университетском ftp-сервере. Немногочисленная в ту далекую пору сетевая общественность, жадная до всяких новшеств, восприняла проект "на ура" — программа обеспечила общение между удаленными пользователями в реальном времени и при этом соответствовала свободному духу сети: пользователи могли открывать собственные сервера, объединять их в независимые группы и болтать сколько душе угодно. Этакий аналог коротковолнового радио для людей, имевших доступ к клавиатуре компьютера.

Интересно, что на сегодняшний день концепция IRC осталась практически без изменений. Правда, хаотичность в появлении новых серверов и групп свелась почти к нулю: нынешние пользователи предпочитают попросту присоединяться к быстрым серверам, входящим в состав стабильных групп-сетей, выдержавших испытание временем, чем возиться с поддержкой собственных узлов и привлечением аудитории.

Итак, как же работает IRC? Идея на удивление проста: каждый сервер поддерживает пользователей и каналы (публичные чат-комнаты или приватные), только и всего. Как самый обычный интернет-чат. "А почему этот чат — релейный?" — спросите вы. А вот в этом-то и хитрость: открыв два сервера вместо одного, их можно объединить в группу (или, если по-другому, IRC-сеть) и заставить тем самым делиться друг с другом информацией. Вообще говоря, серверов в группе может быть сколько угодно. С точки зрения пользователя такая группа представляется как единое целое: неважно, к какому серверу вы присоединились — все каналы и пользователи существуют глобально в пределах каждой из групп. Чтобы отдельный пользователь не проделывал, об этом незамедлительно становится известно всем остальным серверам группы, а следовательно, и всем остальным пользователям.

Следует заметить, что идея IRC была заимствована и воплощена в той или иной форме бесчисленное количество раз. CompuServe и America Online были в числе первых коммерческих систем, адаптировавших IRC для нужд своих пользователей. Недавняя революция под названием "instant messaging", начавшаяся с ICQ и продолженная MSN Messenger, AOL Instant Messenger (AIM), Yahoo! Messenger и т.д. по сути является усовершенствованной версией IRC (без публичных чат-комнат), только и всего.

Замечание о том, что идея IRC на протяжении лет осталась без изменений, не совсем верно. С увеличением пропускной способности каналов, пользователи IRC однажды (и, похоже, навсегда) нашли новое и неожиданное применение своей любимой системе: обмен файлами, причем любых типов и любых размеров.

Все началось с появлением специальных IRC-команд серии CTCP (Client To Client Protocol) и DCC (Direct Client to Client protocol), которые при наличии специальных программ позволили пользователям соединяться напрямую, то есть минуя IRC-сервер. Такое нововведение сделало приватные чат-комнаты по-настоящему приватными (так как диалог по прямому соединению оказывался вне досягаемости IRC-сервера, а следовательно, и посторонних глаз). Следуя тому же принципу, любой пользователь

мог послать файлы своему собеседнику, не нагружая при этом сервер.

Идея прямой передачи файлов привела к настоящему перевороту в мире IRC. Но об этом — чуть позже.

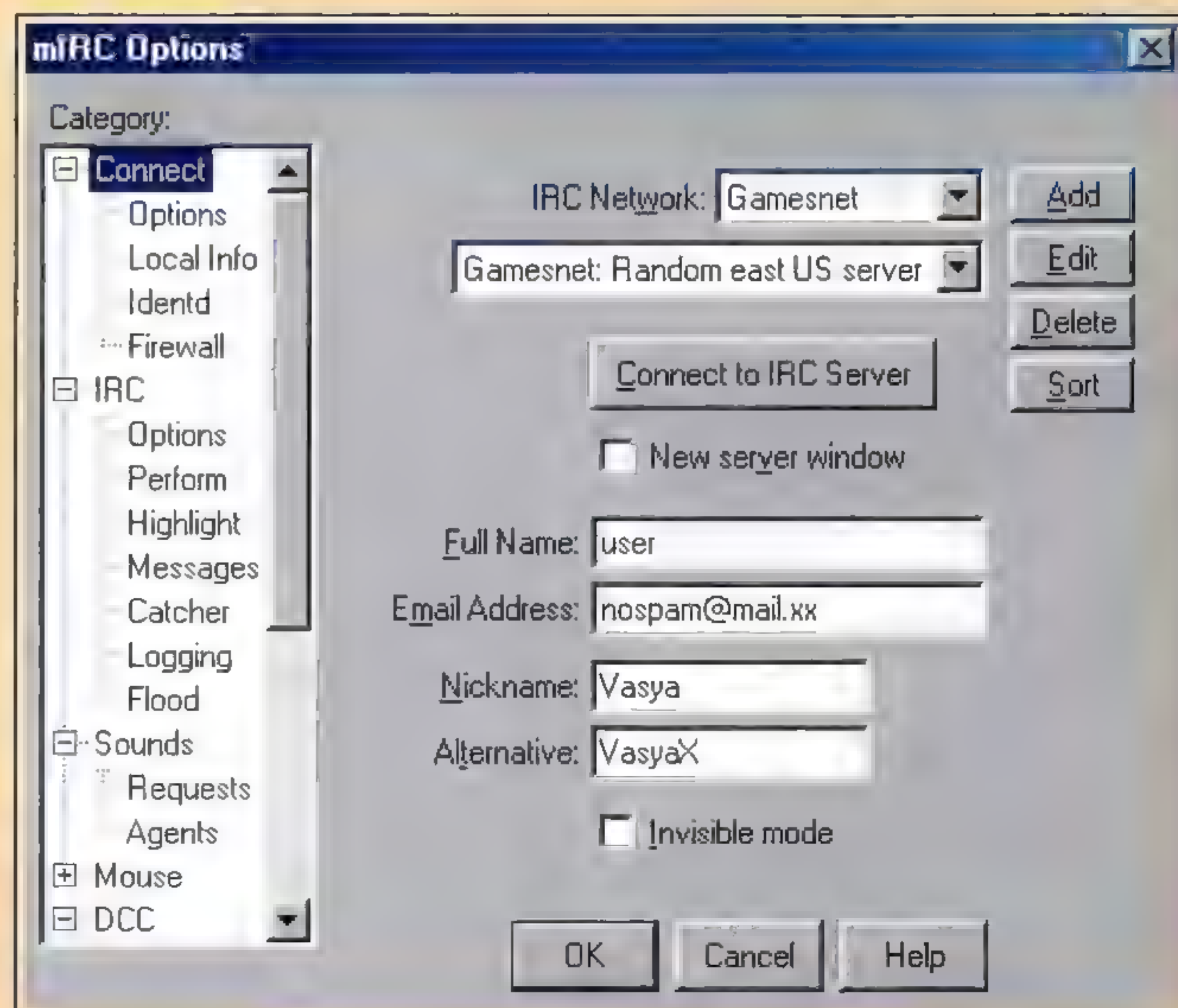
Итак, как же "залезть" на IRC?

Вообще говоря, обмен информации между сервером и пользователем идет в текстовом режиме, и для того, чтобы присоединиться к IRC, достаточно любой программы, эмулирующей текстовый терминал и работающей с протоколом TCP/IP (например, telnet). Все в IRC делается при помощи командной строки (а самих команд существует превеликое множество). Оно бы и ничего, только возможности терминального клиента ограничены: все приходится делать ручками, а уж ни о какой прямой связи с другим пользователем и речи быть не может.

Все ограничения эмуляторов терминалов обходятся при использовании многофункциональных программ-клиентов, специально придуманных для IRC. Таких программ существует солидное число, но наиболее популярными на сегодняшний день являются mIRC, VIRC и Pirch. Читатель может остановить свой выбор на том, что ему по вкусу. Тем не менее, мы рассмотрим работу с IRC на примере использования исключительно mIRC.

Программа mIRC впервые увидела свет несколько лет назад, когда Халид Мардам-Бей, молодой англичанин сирийско-палестинского происхождения решил создать универсальный IRC-клиент и наполнить его всеми мыслимыми и немыслимыми "фичами". Халид и сегодня постоянно совершенствует свое детище, и благодаря его старанию и отзывчивости mIRC по праву держит первенство среди аналогичных программ чуть ли не с самого дня своего появления на свет. Последнюю версию mIRC всегда можно скачать с официального сайта программы по адресу <http://www.mirc.com> (или <http://www.mirc.co.uk>, кому что ближе).

Скачав и установив эту замечательную программу, вы сразу же будете ошеломлены: количеству настроек в ней позавидует и MS Word. Но страшного в этом ничего нет, со всеми опциями вы рано или поздно освоитесь, а для начала вам потребуется совсем немного: выбрать себе имя (nickname) и соединиться с желаемой IRC-сетью.



При старте mIRC автоматически открывает окно настроек и приглашает вас выбрать любую из нескольких десятков IRC-сетей.

Куда идти — дело ваше. Как уже отмечалось выше, каждая сеть глобально поддерживает своих пользователей и чат-каналы.

Как выбрать IRC-сеть?

Очень просто: выберите сеть, соответствующую вашим интересам. Например, сети Gamesnet и Vidgamechat целиком посвящены играм; сеть UnixR населена исключительно системщиками и "профессиональными" хакерами; EFNet и DALNet — одни из самых обширных сетей, где можно найти каналы на любой вкус; а сеть Undernet больше всего напоминает хаотический восточный базар, куда стекается публика всех национальностей, рангов и мастей. Одним словом, пробуйте!

Как выбрать IRC-сервер?

Несмотря на то, что все сервера, принадлежащие одной сети, являются равноправными, вам, как пользователю, вполне может быть небезразлично, к какому именно из них присоединиться. Факторов тут может быть несколько: надежность и скорость соединения, правила пользования и т.д. Например, отдельные сервера могут запрещать "боты" или любые триггерные системы; другие будут автоматически вас отсоединять после, скажем, 15 минут "молчания" (таких, к счастью, не так уж много); третьи могут по каким-либо причинам заблокировать IP-сеть, к которой принадлежит адрес вашего компьютера; четвертым может не понравиться ваш IRC-клиент и т.д. Правильный сервер определяется методом проб и ошибок. Не забывайте также обращать внимание на MOTD (Message Of The Day), которое выводится в статус-окно при присоединении — там, как правило, указаны все правила и ограничения.

Заметьте, что, выбрав сеть из списка, вы также можете указать и желаемый сервер сети или же просто нажать кнопку "Connect to IRC server": mIRC будет соединяться со всеми серверами выбранной сети по очереди до тех пор, пока один из них не откликнется на ваш запрос. И еще: список сетей и серверов находится в файле servers.ini в главной директории программы. К сожалению, его нельзя обновлять автоматически, поэтому рекомендуется периодически заменять его свежей версией, которая регулярно публикуется Халидом на сайте mIRC.

Итак, скажем, вы назвали себя Vasya и решили присоединиться к сети Gamesnet. По мере соединения в окне Status появится приблизительно следующее:

```
*** Connecting to east.gamesnet.net (6667)
-
PING? PONG!
-
Welcome to GamesNET Vasya
Your host is MD.GamesNET.net, running version u2.10.09.34.(delayedjoins3)
This server was created Sun Feb 10 2002 at 12:19:17 EST
MD.GamesNET.net u2.10.09.34.(delayedjoins3) dioswkgb bDiklmnopstv
-
There are 8967 users and 3441 invisible on 18 servers
30 operator(s) online
11833 channels formed
I have 462 clients and 1 servers
-
-MD.GamesNET.net- Highest connection count: 1610 (1609 clients)
```

Из этого сообщения вам сразу станет ясно, куда же вы попали: какой именно сервер откликнулся, какая версия IRC на нем установлена, сколько пользователей и каналов в данный момент зарегистрировано и т.д. После этого, как правило, следует MOTD (Message Of The Day), в котором упоминаются правила пользования данным сервером, ограничения, системные объявления и тому подобная информация. К этому сообщению следует относиться серьезно, ибо несоблюдение правил сервера может повлечь за собой частичное или полное поражение в правах: ваш IP-адрес может попасть в "черный список" сервера или даже всей сети.

Выше уже упоминалось, что все на IRC делается при помощи команд. Каждая команда — это слово, начинающееся с косой черты (/) и имеющее один или несколько параметров. В нижней части статус-окна имеется поле, которое является строкой для введения команд. Попробуем ввести команду, которая запрашивает информацию о любом активном пользователе. Такая команда имеет формат /whois <имя>:

```
/whois Vasya
```

В ответ получим следующее:

```
Vasya is ~nospam@evrta1.vz.dsl.port.net * user
Vasya using MD.GamesNET.net GamesNET's MD Link
Vasya has been idle 1mins 41secs, signed on Mon Feb 18 20:20:15
Vasya End of /WHOIS list.
```

Если вы ошиблись и ввели имя пользователя, которого в данный момент в сети нет, то ответ будет таким:

```
/whois Vasyaa
```

```
Vasyaa No such nick
```

```
Vasyaa End of /WHOIS list.
```

Теперь попробуем зайти на чат-канал. Для этой цели используем команду /join <#канал>. Например:

```
/join #MyChannel
```

В ответ получим следующее окно:



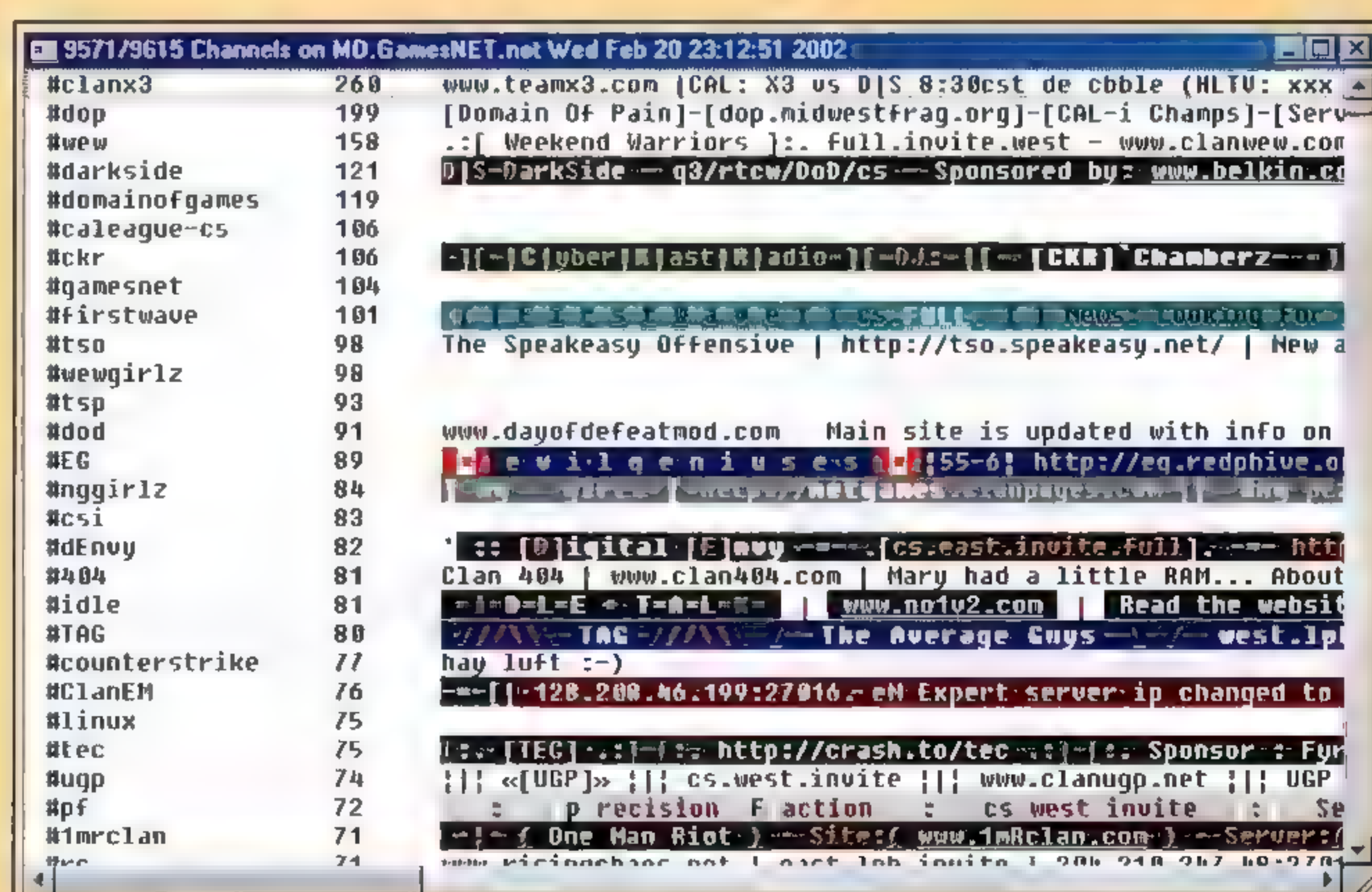
Как видно, на этом канале сейчас только один пользователь — вы. Вообще говоря, если канал покидается последним пользователем, то он уничтожается. Очевидно, что канал #MyChannel до ввода последней команды не существовал, и, при попытке зайти на него, он был автоматически для вас создан. Заметьте также, что у имени Vasya в списке справа появился специальный префикс в виде значка @. Таким значком обозначаются операторы каналов. Пользователь, открывающий канал, автоматически становится его оператором.

Оператор — это специальный пользователь, имеющий исключительные привилегии на канале. Он может делать операторами других пользователей (/mode <#канал> +o <имя>), делать пользователей привилегированными (с правом голосования) или же отнимать указанные привилегии. Оператор также имеет право удалять пользователей из канала или даже permanently запрещать им доступ к каналу.

Естественно, что сидеть на канале одному, не слишком-то интересно. Попробуем найти каналы, где есть другие пользователи. Для этого вернемся к статус-окну и введем следующую команду:

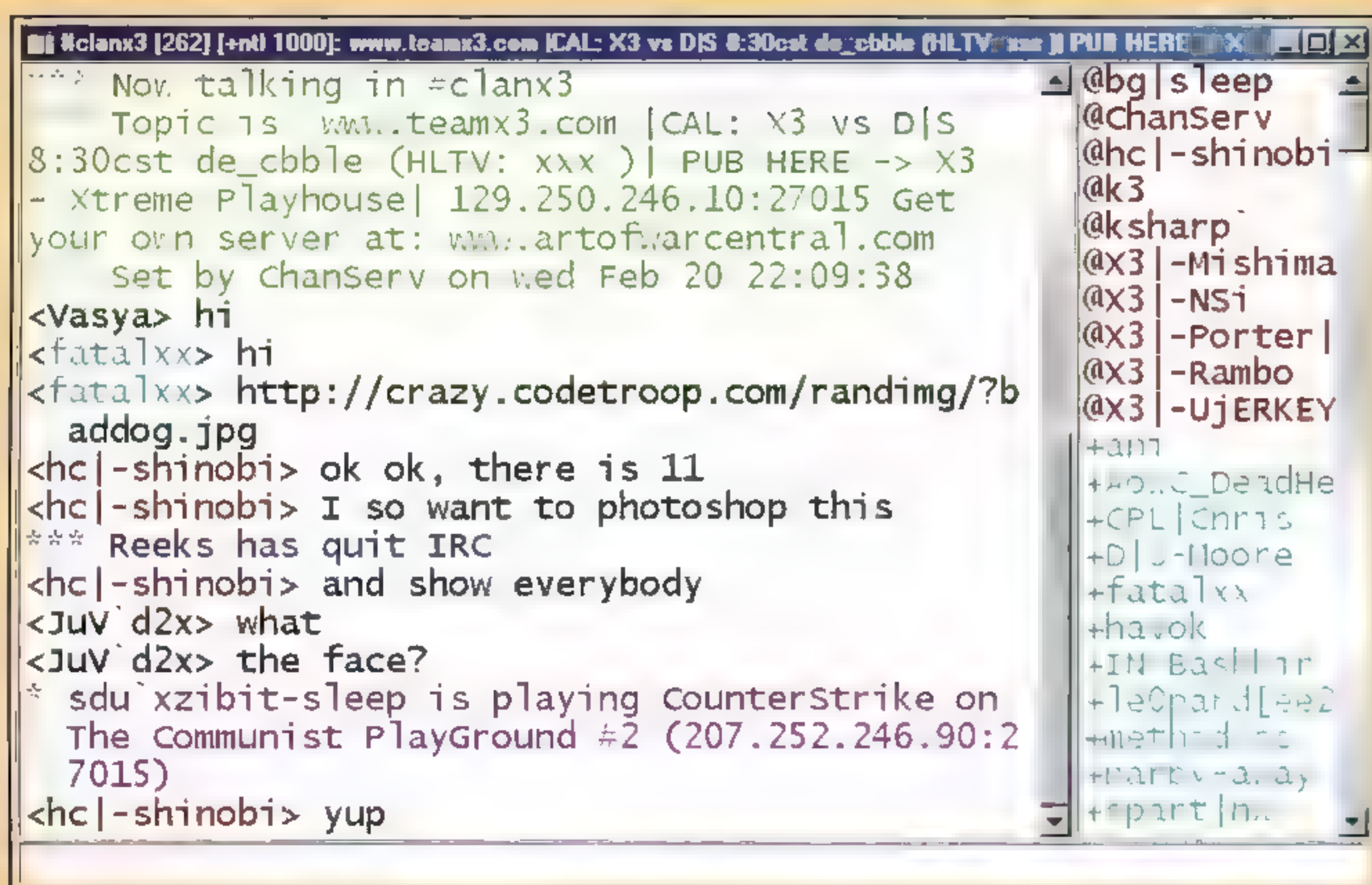
```
/list
```

По этой команде автоматически откроется окно Channels, где появится информация обо всех активных каналах этой сети:



Обратите внимание на заголовок окна. Два числа, разделенные косой чертой, показывают, соответственно, число каналов в списке и общее число каналов в данной сети, включая скрытые. Число, следующее за именем каждого канала, показывает, сколько пользователей присоединены к каналу в данный момент. Дважды кликните мышкой на любом из каналов, чтобы к нему

присоединиться. Окно выбранного канала откроется автоматически:



С правой стороны – список пользователей. Как уже отмечалось, операторы обозначены префиксом @; за ними идут пользователи с правом голосования (обозначены префиксом +), а затем и простые смертные.

Теперь вам остается лишь вводить свои реплики и знакомиться с соседями по каналу. Надоест – всегда можно покинуть канал, попросту закрыв окно, и перейти на другой канал. Можно присутствовать на нескольких каналах сразу, каждый канал будет оставаться в своем отдельном окне. Только имейте в виду, что многие IRC-сервера ограничивают число каналов, на которых пользователь может одновременно находиться.

Очень полезна команда /msg <имя> <сообщение>. Она необходима, чтобы послать скрытое сообщение другому пользователю канала. Сообщение появится в окне канала, но никто, кроме вас и адресата, его не увидит. Другими словами, /msg позволяет вести приватную беседу непосредственно на общем канале.

Существует также интересная команда /me. С ее помощью можно выражать эмоции или даже “производить действия”. Вот пример такой команды:

```
/me laughs hysterically
```

При этом все остальные пользователи канала увидят следующее:

```
Vasya laughs hysterically
```

Другой вид канала – приватный. Выберите желаемого пользователя из списка, щелкните на списке правой кнопкой мыши и выберите “Query” из появившегося меню. Автоматически откроется окошко приватного канала, доступного лишь вам и выбранному пользователю. Такой канал не имеет имени и не отражается в списке общедоступных каналов. Кроме того, никто посторонний присоединиться к вашей беседе не сможет. Такой же канал можно открыть двойным кликом по имени пользователя непосредственно в окне канала или в списке, а также и обычным способом, введя команду /query <имя-пользователя> в командной строке статус-окна:

```
/query Jessica24
```

И, наконец, самый секретный вид чат-канала – чат по прямому соединению (DCC). Опять таки, выбрав пользователя из списка и кликнув правой кнопкой мыши, выберите “DCC->Chat” из меню. Откроется окно, подобное вышеописанному. При этом ваша

беседа останется вне досягаемости как самого IRC-сервера, так и всех остальных пользователей. Правда, иногда попытка соединения напрямую может закончиться неудачно: скажем, если клиентская программа вашего собеседника не поддерживает соединения DCC или если компьютер вашего собеседника находится под защитой firewall. Если вы предпочитаете все делать из командной строки, то соответствующая команда будет выглядеть примерно так:

```
/dcc chat Jessica24
```

Следует заметить, что и обычные многопользовательские каналы не всегда просты. Операторы могут их делать скрытыми и/или “только по приглашению”. В первом случае канал просто не отражается в списке, и для того, чтобы зайти на него, вам необходимо знать имя канала. Во втором случае вам не удастся зайти на канал без предварительного приглашения его оператора.

Чтобы покинуть канал, используйте команду /part <#канал>. Например:

```
/part #MyChannel
```

(Хотя, строго говоря, при использовании mIRC вам такая команда вряд ли понадобится: чтобы покинуть канал, достаточно просто закрыть его окно.)

И, наконец, чтобы покинуть IRC, вернитесь к статус-окну и введите следующую команду:

```
/quit
```

Такая команда разом отсоединит вас ото всех каналов, а вслед за этим и от IRC сервера.

Поговорили – и ладно

Как уже отмечалось, IRC сегодня – это не только душевные беседы. Это еще и невероятных размеров вселенная, где можно найти практически все.

Мы оставим в стороне моральную сторону дела и обратимся к фактам. Наличие прямых каналов связи (DCC, Direct Client to Client protocol) сделали возможным беспрепятственную передачу файлов любых типов и размеров между пользователями. Эта не очевидная, на первый взгляд, идея в сочетании с почти 100-процентной анонимностью настолько себя зарекомендовали, что в эти дни на IRC “пиратов” значительно больше, чем где бы то ни было в интернете. Более того: все новинки появляются, прежде всего, на IRC и лишь потом расползаются в группы новостей (Usenet) или на “пиратские” сайты. Факт остается фактом: подавляющее большинство посетителей приходят сегодня на IRC вовсе не поболтать с друзьями, а чтобы попросту скачать что-нибудь из желаемого, будь то музыка в формате MP3, игры, программы или картинки.

Поверить в вышеописанное с непривычки трудно. Но посудите сами: открыв пиратский ftp- или web-сайт, “пират” рискует рано или поздно быть подцепленным правоохранительными органами, ибо его сайт имеет более-менее постоянный адрес и любой желающий может заглянуть на такой сайт и просмотреть его содержимое. Плюс ко всему, у “пирата” могут начаться неприятности с его провайдером, что, как правило, приводит к безоговорочному закрытию экаунта.

Совсем другое дело – IRC. Никакого публичного адреса или сайта “пирату” не требуется, а риск быть пойманным и по сей день остается минимальным: номенклатура его “товара” доступна лишь пользователем определенного канала, подчас закрытого для посторонних глаз. А заподозрив что-либо неладное, “пирату” будет достаточно сменить свое имя, перейти на другой канал или вообще отсоединиться от IRC на какое-то время. Круг замкнулся: поймать хитреца крайне трудно, и никакое сканирование IP-адресов, портов или досок объявлений тут уже не поможет.

“Что за ерунда! – воскликнете вы. – Что, пирату этому делать больше нечего, чем торчать круглые сутки в чате и посылать свои файлы всем желающим?!” Конечно, даже у самого необремененного “пирата” всегда найдутся дела поважнее. Весь трюк в том, что физически его присутствие за компьютером вовсе не требуется. Хотя с точки зрения потребителя скачивание файлов все-таки ограничивается беседой на канале. Правда, беседой, ведущейся по определенным правилам.

IRC-адрес

Интересно, что программа mIRC может выступать как обработчик IRC адресов на вашей машине (подобно web-браузеру, который обрабатывает web-адреса). Это означает, что вы можете присоединиться к желаемому каналу прямо из командной строки Windows. Вы также можете создавать иконки на вашем “рабочем столе”, которые будут отправными точками для ваших любимых IRC-каналов.

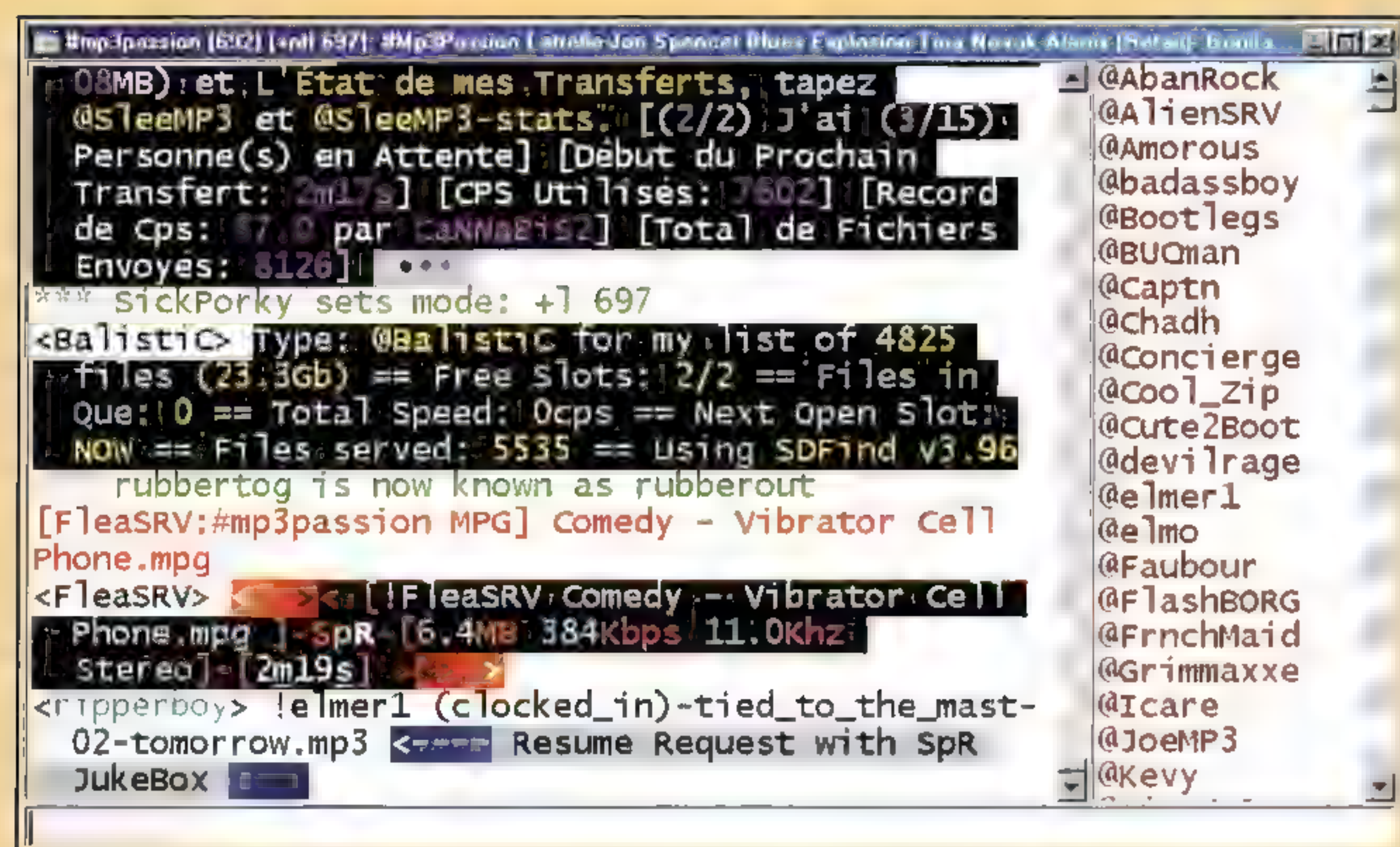
IRC адрес имеет следующий формат: irc://<имя-сети>/<имя-канала>. Например:

```
irc://EFNet/MyChannel
```


Опять не верится? А зря. Дело в том, что “пират” сам не сидит на канале, а оставляет за себя “бота”. “Бот” (bot, сокращение слова “robot”) – это специальная программа, которая сама себя рекламирует и при этом обслуживает все запросы посетителей. О том, как общаться с такими “ботами”, и пойдет речь ниже.

Подавляющее большинство “ботов” подразделяются на 2 вида: триггерные и сеансные. Каждый имеет свои преимущества и недостатки.

Триггерный “бот” крайне прост в обращении. Для того чтобы познакомиться с ним поближе, зайдите, скажем, на канал #mp3passion, открытый в сети Undernet. Это один из самых популярных музыкальных каналов на IRC, число одновременных пользователей которого частенько переваливает за 1000. Попад на канал, вы увидите примерно следующее:



Обращаться к кому-либо лично на таком канале не советую: “боты” персональные вопросы игнорируют, а все остальные, то есть “живые”, пользователи вряд ли вашу реплику заметят. Помните, что они пришли сюда вовсе не разговаривать.

Обратите внимание на разноцветные куски текста, непрерывно подзущие вверх, – это автоматические объявления программ-“ботов”, в которых они сообщают о поддерживаемых командах, статистике и т.д. Если внимательно приглядеться, то по таким сообщениям всегда можно судить о том, насколько быстро ваш запрос будет удовлетворен тем или иным “ботом”: обычно указывается число свободных мест в очереди “бота”, а также максимальная зарегистрированная скорость передачи.

Каждый триггерный “бот” располагает индивидуальным файлом-каталогом, в котором собраны имена всех директорий и файлов, доступных для скачивания. Пожалуй, самой важной командой, которую поддерживают все триггерные “боты”, является команда @find (найти). Достаточно ввести эту команду с желаемыми параметрами вместо реплики, чтобы незамедлительно заставить всех активных “ботов” начать рыться в своих каталогах. Допустим, вы любите “Битлз” и хотите найти что-нибудь из альбома “Let It Be”. Для этого введите следующую команду в окне канала:

```
@find beatles let it be
```

Не пройдет и секунды, как на вас посыпятся приватные сообщения ото всех “ботов”, имеющих в наличии файлы, в названии которых присутствуют указанные вами слова. Вот пример такого ответа:

```
<mp3z> Matches for *BEATLES*LET*IT*BE* Copy and paste in channel to
request a file (Slot:3/3) (Que:8/999) in use
<mp3z> Imp3z Beatles - Let It Be - 04 - I Me Mine.mp3
<mp3z> Imp3z Beatles - Let It Be - 07 - Maggie Mae.mp3
<mp3z> Imp3z Beatles - Let It Be - 01 - Two Of Us.mp3
<mp3z> Imp3z Beatles - Let It Be - 05 - Dig It.mp3
<mp3z> Too many results to display (getting my list by @mp3z recommended)
```

Разобраться в таком ответе несложно. Каждая строка, как правило, начинается с имени “бота” (пользователя), после чего следует строка-триггер, введя которую, вы сможете скачать найденный файл. Скажем, вам захотелось скачать первую из найденных песен “I Me Mine”. Выделите соответствующую строку мышкой и поместите ее в clipboard (“карман”). (Тут, кстати, приходит на помощь замечательная функция программы mIRC: когда вы выделяете какой-либо кусок текста, он автоматически по-

падает в clipboard, как только вы отпускаете левую кнопку мышки.). После этого вернитесь в окно канала и поместите выбранную строку в командное поле:

```
Imp3z Beatles - Let It Be - 04 - I Me Mine.mp3
```

После этого нажмите <Enter>. “Бот” под именем mp3z автоматически подхватит такой триггер и в скором времени отошлет вам указанный файл (в данном случае – “Beatles – Let It Be – 04 – I Me Mine.mp3”) или же поставит ваш запрос в очередь, если свободных мест в данный момент нет. Для того чтобы убедиться, что ваш запрос распознан и принят к сведению, следите за сообщениями в окне канала. Вот пример подтверждения:

```
-mp3z- Vasya You are in que now with number 6 in rank. Current Low Cps Limit:
300 Type @mp3z-que for Que Status and @mp3z-remove (with or without file-
name) for Cancelling Que
```

Заметьте, что “бот” распознает адресованный ему триггер по комбинации !<имя-бота> <имя-файла>. Если вы, например, по неосторожности поместили лишний пробел перед восклицательным знаком, триггер будет считаться неверным. Это, кстати, относится ко всем командам-триггерам без исключения – случайные пробелы в начале триггера караются полным игнорированием.

Другая, не менее важная, команда – запрос файла-каталога у отдельного “бота”. В ответе “бота”, приведенном выше, она упоминается в последней строке. Формат такой команды прост: @<имя-бота>. Например:

```
@mp3z
```

По такой команде “бот” по имени mp3z автоматически пошлет вам свой каталог, тот же самый, в котором он осуществляет поиск по команде @find. Как правило, каталоги рассылаются вне очереди. Каждый такой каталог представляет из себя обычный текстовый файл, в котором каждый доступный для скачивания файл представлен отдельной строкой-триггером. Все, что от вас требуется, – это открыть каталог в любом текстовом редакторе, найти в нем желаемые файлы и скопировать соответствующие триггеры в окно канала.

Помимо описанных, есть еще несколько полезных команд-триггеров, как, скажем, просмотр очереди. Формат такой команды: @<имя-бота>-que. Например:

```
@mp3z-que
```

Если ваш запрос все еще в очереди, то в ответ вы получите примерно следующее:

```
-mp3z- You are # 3 in Que Time Left for Next Slot 2mins 8secs (subject to
change)
```

Полезной является команда просмотра статистики передачи файлов: @<имя-бота>-stats. Пример:

```
@mp3z-stats
```

Пример ответа:

```
<mp3z> - DCC Transfer Status -
<mp3z> - 1 send - to dambusta at 4025cps ( 85% complete ) 4mins 1sec left
<mp3z> - 2 send - to LIZARDKIN at 4088cps ( 20% complete ) 24mins 2secs left
<mp3z> - 3 send - to IntoKble at 2746cps ( 1% complete ) 8mins 51secs left
<mp3z> Total 3 File Transfer in Progress ( no slot(s) empty )
```

Поддерживается также команда удаления запросов из очереди: @<имя-бота>-remove. Например:

```
@mp3z-remove
```

Такая команда удалит все ваши запросы из очереди “бота”. Если вы хотите удалить лишь 1 конкретный запрос, то добавьте к команде имя файла. Скажем, так:

@mp3z-remove Beatles - Let It Be - 04 - I Me Mine.mp3

Имейте в виду, что каждый “бот” настроен на усмотрение его владельца и может вести себя по-разному. Как правило, все “боты” имеют разную длину очереди, как общей, так и для каждого отдельного пользователя; разное число одновременно передаваемых файлов и т.д.

Теперь рассмотрим сеансные “боты”. В отличие от триггерных, сеансные “боты” не имеют рассылаемых файлов-каталогов и не откликаются на команду @find. Примером такого “бота” служит Fserve, встроенный в mIRC.

Зайдя на канал, где обитают сеансные “боты”, вы опять-таки столкнетесь с автоматическими разноцветными объявлениями. Каждый “бот” сообщает краткую информацию о себе, а также указывает триггеры для доступа к своей файловой системе. Вот пример такого объявления:

```
<IMP-abra> [Fserve] Trigger:[/ctcp IMP-abra levan] Snagged:[3.26 Gb in 359 files] Record:[89.1 Kb/s by {sonic}] Sends:[2/2] Queues:[7/10] On server:[ISO-VCD-MP3] [-ISOScript 2002-]
```

Скопируйте указанный в объявлении триггер в командное поле канала:

```
/ctcp IMP-abra levan
```

(Собственно, это не совсем триггер, а вполне конкретная IRC-команда (/ctcp), адресованная пользователю (IMP-abra) и содержащая сообщение-триггер (levan). Команда /ctcp (Client To Client Protocol) – это прямой запрос другому пользователю. Если еще точнее, то /ctcp – это команда программе-клиенту пользователя-адресата. IRC-сервер распознает ее как /msg, и такое сообщение все-таки попадает в основное окно канала, но его видит только адресат.)

В ответ на ваше “тайное” сообщение, “бот” по имени IMP-abra откроет приватный DCC-канал (то есть уже без участия IRC-сервера), на котором специально для вас будет создан сеанс доступа к файловой системе “бота”.

Такой сеанс (или сессия) напоминает упрощенный вариант FTP: вам доступно несколько команд для перемещения по файловой системе и запроса желаемых файлов. Вот список распространенных команд:

help – выдает справку по доступным командам;
dir (или ls) – показывает содержимое текущей директории;
cd <имя-директории> – переход в поддиректорию (cd ... – возврат на 1 уровень выше);
read <имя-файла> – выводит содержимое файла непосредственно в окно сеанса;
get <имя-файла> – запрос на скачивание файла;
who – показывает, кто еще подсоединен к “боту” в данный момент;
stats – выдает статистику о скачанных файлах;
sends – показывает список передаваемых в данный момент файлов;
queues – показывает список файлов в очереди.

Следует помнить, что в окне сеанса нельзя церемониться: практически любой сеансовый “бот” вас отсоединит после 1 минуты “молчания”. Найдя нужные файлы и послав запросы командой get, окно сеанса можно закрыть. Правда, покидать сам канал нельзя, иначе “бот” удалит из очереди все ваши запросы.

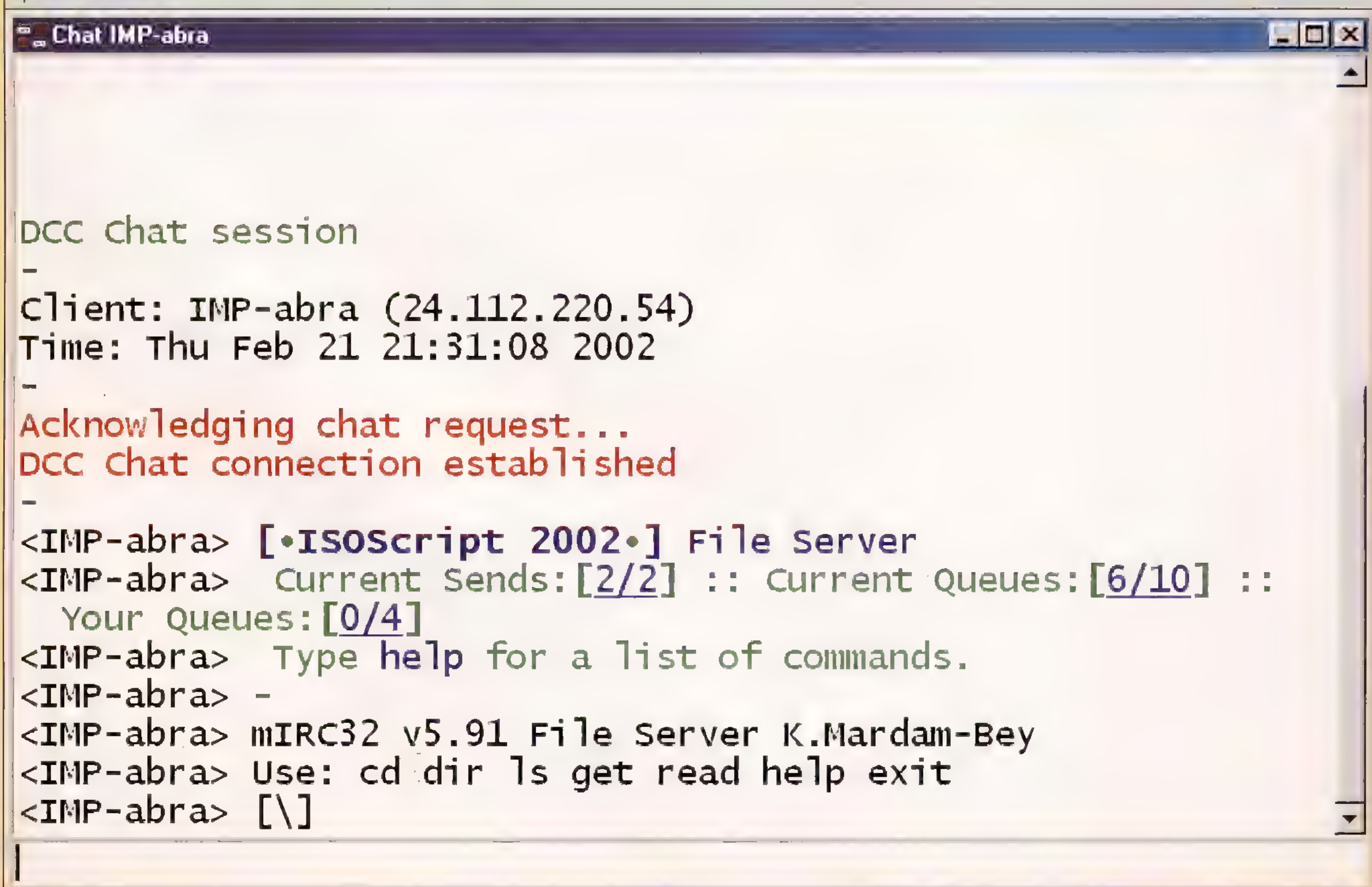
Под конец замечу следующее: как правило, пользователь, сидящий в чате, – явление кратковременное. Ему ведь и спать, и есть надо, и на работу (или в школу) ходить. Чего не скажешь о “ботах”: эти друзья могут безвылазно сидеть на канале днями, неделями, а то и месяцами. Поэтому, послав запросы десятку-другому “ботов” с вечера, рядовой пользователь может спокойно отправляться спать – к утру его долгожданные файлы будут почти наверняка скачаны.

Лирическое завершение, или Племя у костра

Как известно, наши далекие предки не умели сами добывать огонь и, раз нарвавшись на сполохи пламени поваленного грозой дерева, уносили часть его с собой, в свою пещеру, где создавали очаг и поддерживали его сухим хворостом в течение очень долгого времени. Пока огонь жил, жило и множилось племя, дралось и любило, одним словом – существовало; огонь гас – и наступала пора тьмы и холода. К чему это я? А к тому, что многие IRC каналы существуют именно по принципу таких вот племен и очагов. Жизнь и движение там никогда не угасают, пользователи приходят и уходят, жезлы операторов передаются по наследству, “боты” вырастают, как грибы, и нескончаема вереница их самовосхваляющих воплей... Как говорится, с чего все начиналось, к тому все и пришло. Не удивительно ли?

Н

приватный DCC-канал с ботом IMP-abra





Sotnik's Odyssey

MYTH OF SOMA

BIB The Tall

| | |
|-----------------|--|
| Издатель | Game Network http://www.game-network.net/ |
| Разработчик | Game Network http://www.game-network.net/ |
| Жанр | MMORPG |
| Требуется | Celeron 466 64 Mb RAM, модем |
| Рекомендуется | Pentium III 500, RAM 128 RAM Mb, выделенка |
| Сайт игры | http://www.mythofsoma.net/home.htm/ |
| Наш сайт | http://www.gamenavigator.ru/games/game2396.html |
| Софт | Beta - http://www.gamenavigator.ru/pub/demos/somainst.exe (~380 Mb) |
| Смотри на диске | скриншоты, мануал, патч 122 |

Мы уже знакомы с разработчиком игры по другой MMORPG - *Legend of Mir: The Three Heroes*. Честно говоря, не совсем понятно, для чего потребовалось клепать еще одну онлайн-ролевушку, когда можно было наворачивать "старую", предлагая игрокам новые и новые заманчивые фишки. Или же они сами разуверились в LOM, в которой, судя по информации на форумах, появилось слишком много безбашенных плеер-киллеров. А это значит, что народу там скучно. Скучно, господа. Для MMORPG это приговор. Вот и делают разработчики запасной аэродром с аналогичной графикой и парой-тройкой свежих идей.

Бета

Бета клиента появилась на сайте игры в середине февраля. Этому событию предшествовала двухгодичная работа программистов и альфа-тестирование. По прикидкам разработчиков, они будут готовы предложить сообществу игроков продукт коммерческого качества уже в конце марта. В общем, у желающих будет пара недель, чтобы скачать клиент (подлежит обязательному пропатчиванию выложенной на наш компакт заплатакой №122, онлайн-апгрейд на конец февраля не функционировал) и выяснить, нравится ли вам жить в мире Myth of Soma или не так чтобы очень. Клиент весит порядочно, почти четыре сотни Mb, посему мы не стали забивать им журнальный CD. Тем более что игра весьма требовательна к качеству коннекта. Если в момент начала общения с сервером она решит, что связь медленная, то просто не позволит вам играть. Если же ваш коннект позволяет запросто качнуть данный клиент - отправляйтесь на сайт игры для создания аккаунта.

Бла-бла-бла...

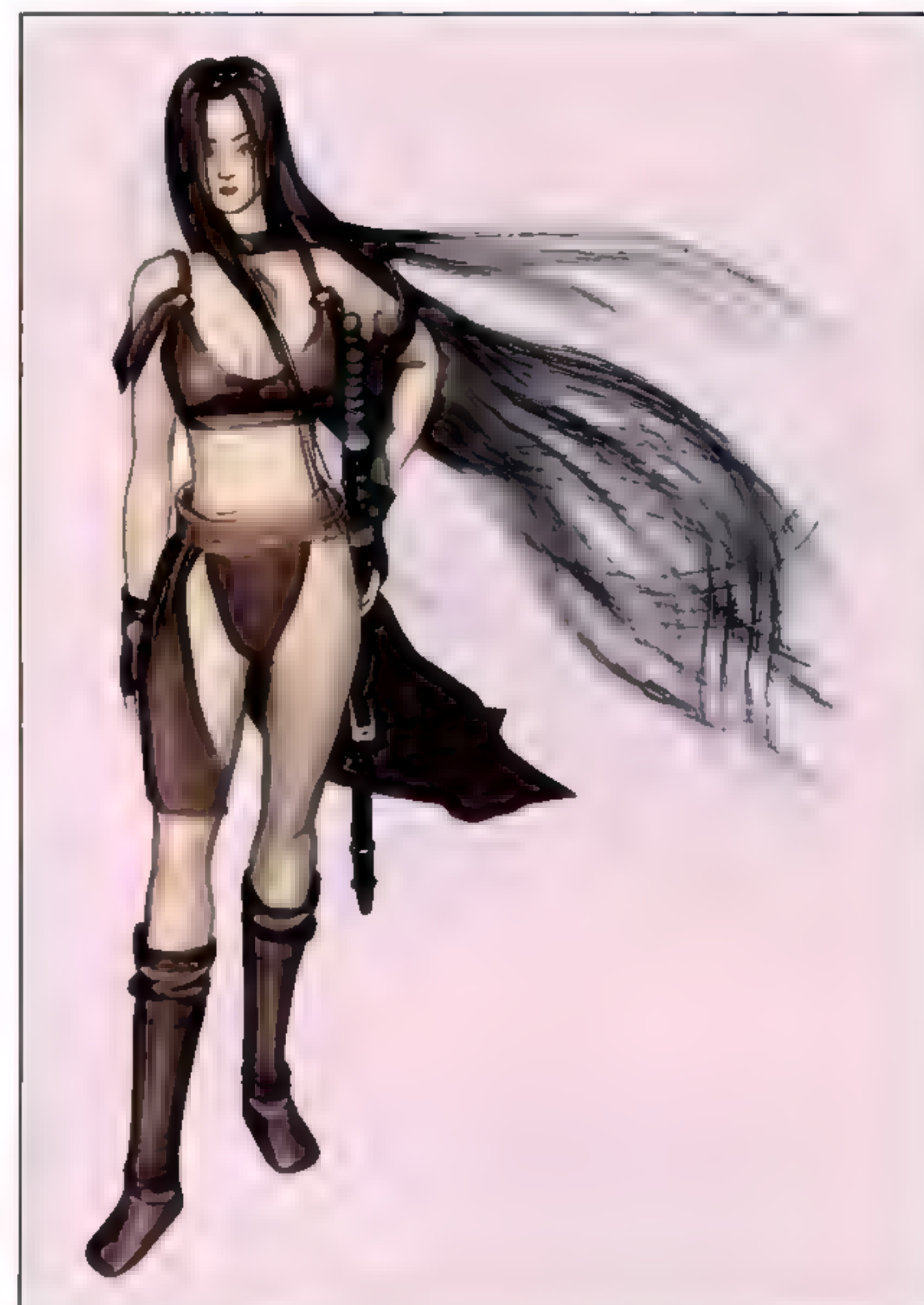
В былые времена людской, небесный и монстрачий миры мирно (опис... тавтология, однако) сосуществовали. Идиллия продолжалась недолго, монстры постарались захватить два других мира, для чего спровоцировали между ними конфликт со звучным названием "Великая война". Но во время финальной драки славный герой Pacheon King так задолбал всех

своим крутым мечом, что золотые медали достались небесным обитателям.

И сколько монстры не настаивали, что это французы их засудили, никто им не поверил. И второго комплекта не выдал.

После победы Pacheon King принял странное корейское решение: он разломал свой победоносный меч на четыре части и разослал их как можно дальше друг от друга. В небесных чертогах остался кусок Lion Sword. Но пробыл он там недолго - за ним прибыл из людского мира герой Сомы. Вообще-то он хотел чисто по-человечески выкрасть осколок, но великий лорд небесного мира почувствовал в Соме те же черты, которые были у легендарного Pacheon King, и просто отдал меч человеку.

И Сомы начал крушить представителей монстрачьего околота, в чем ему помогала куча друзей: генерал Донг, еще один небесный генерал-вор Нинзятунг и Рю Хадеюн - кореш нашего героя, в детстве вместе в футбол гоняли. В конце концов, Сомы со товарищи сгинул где-то в регионе Budrap, где, кстати, находился еще один кусок меча. В результате людской и монстрачий миры вновь впали в хаос, Сомы постановили считать погиб-

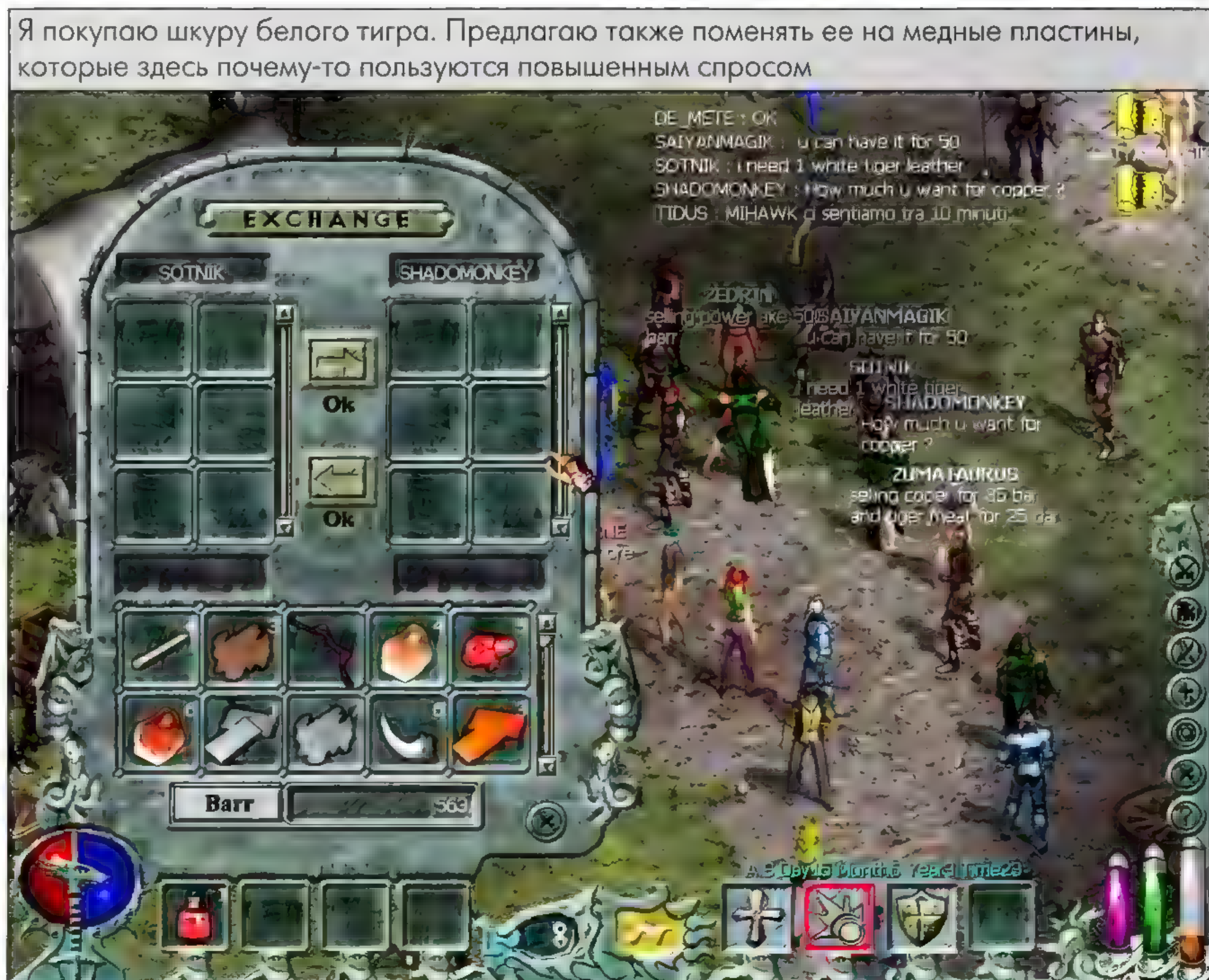


шим, а история его жизни превратилась в миф.

Потом произошла еще целая куча событий, о которых мы здесь рассказывать не будем. Главное во всей этой преамбуле - оправдание постоянной потребности этого мира в новых героях.

Первые шаги

В игре нет жесткой специализации персонажей. В любой момент вы можете принять решение о переделке вашего подопечного или о прокачке его в нужном направлении. На мой взгляд, создавать воина в чистом виде нет смысла. Тупое машущее мечом существо весьма быстро растратит запас хит-пойнтов, а собранная им добыча не позволит ему накопить сколько-нибудь приличное количество





А вот омуты здесь просто великолепны. Прямо школа Васнецова...



лечащих поушенов. Обращаться же к магам с просьбами о лечении... Раз, два помогут, а потом намекнут, что маны не хватает. Хотя у мага тоже есть свои недостатки. Жизненных сил у него существенно меньше.

В самом начале герой получает тренировочное оружие и дешевые рубашку, штаны и обувку. Экипировка для женщин отличается по внешнему виду от мужской, причем существенно. Все предметы подвержены старению и могут сломаться, если вы не прислушаетесь вовремя к выдаваемому игрой предупреждению. Для использования любого оружия требуется, чтобы персонаж удовлетворял определенным требованиям. Например, если у чара не хватает силенок или ловкости, то ему просто не будет позволено экипировать соответствующий меч или лук.

Статсы и умения растут ну очень неторопливо. Хотите повысить показатель конституции - лупите монстров голыми руками; нужна сила, ловкость - стреляйте из тренировочного лука; требуется интеллект, мудрость, магические умения - кастуйте заклинания. Все, как видите, просто. Полка для навыков владения оружием установлена на уровне 200 единиц. Это очень много. Прибавки-то идут по десятым долям.

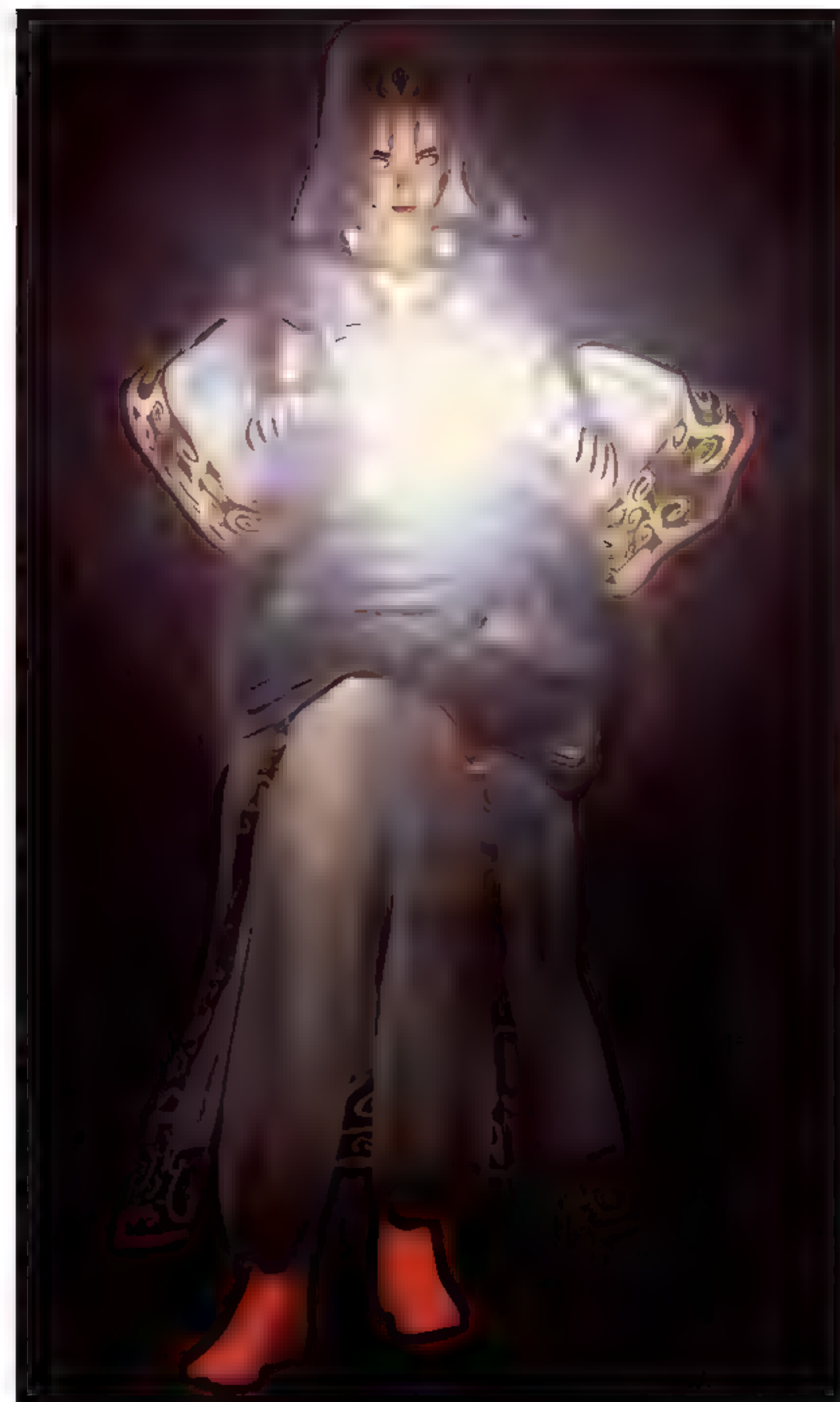
Самым азам профессий можно научиться в стартовом городе - Thousand

Year Tree Town. Так местный маг может обучить вас аж трем заклинаниям. Не просто так, а за деньги, естественно. Или за выполненное задание типа "возьми топор, отнеси его леснику". Денег нету? Ну да, из самых слабых монстров в округе вываливается всего по 3-4 монетки. Так пообщайтесь с аборигенами, узнаете, что можно собрать пяток специальных форчун-тикетов, которые можно будет обменять на 250 местных у.е.

Возможности сбиться в группу нет, и это один из существенных недостатков беты. В результате мощных монстров гнобят целой толпой, а добыча достанется кому-нибудь одному. С другой стороны, экспа начисляется за каждый проведенный удар, а не только за окончательное уничтожение жертвы.

Желаете попробовать себя в роли искусного ремесленника? Попробуйте. Только обломаетесь пробовать. В самом начале вы можете изготавливать всего несколько предметов, да и то не факт, что каждая попытка будет удачной. Дляделки простейших шузов с защитой в одну единицу требуется два куса ткани и одна шкура не важно кого - волка, тигра или прочих представителей фауны. Продать их можно в любом местном шопе за одну и ту же цену в 133 монеты. Слава богам, что стрелы здесь дьявольские - никогда не заканчиваются. Зато быстро приходят в негодность луки. После чего их нужно ремонтировать у оружейника. Расценки на поправку тренировочного оружия смешные - 1 монетка. А вот за все остальные придется выкладывать по полной. А ведь есть вероятность, что в процессе починки предмет еще и разломается. Расходные материалы накапливаются в инвентори тоже очень неторопливо. В общем, сейчас у Сотника 9 общий уровень, показатель 10+ - умение стрельбы из лука, и только 0.2 - умение выделывать доспехи.

Информации о мире также не хватает. Карты нет. Хорошо, еще есть специальная команда, позволяющая определить текущие координаты персонажа.



С моей точки зрения, это в корне неверно, столь элементарный сервис разработчики просто обязаны были предоставить в удобном виде. Не нужно нам создавать дополнительные сложности.

Особенности новой игры

Никто ничего не знает. Ну, почти никто. Присутствует система учета репутации, которая окрашивает в оттенки красного имя плохишей. Если же отрицательное деяние было совершено недавно, то имя чара становится многозначительно серым. В этот момент на него можно охотиться без ущерба для собственной "хорошести". Так вот, за все время игры я не видел, чтобы кто-либо пытался атаковать красноименных плеер-киллеров. Скорее всего, дело в том, что все боятся напасть на противника, опасаясь нарваться на существенно превосходящего их в мастерстве и убийности оппонента. И уж тем более что нейтральные игроки могут подлечивать РК без всякого морального ущерба. Дальше - больше. Красные преспокойно разгуливают по городу, пользуясь складом и оборудованием для ремесленничества, участвуют в торговле и т.п. Я не исключаю, что большинство из них стало таковыми в процессе наказания зарвавшихся лутеров. Здесь и не пахнет ультимской системой типа "кто монстра больше бил, тому и добыча". Кто оказался ближе, тот и ухватил. Или у кого коннект получше. Иногда воззвание типа "железо мое!" приводит к передаче металла, а иногда и нет. Тогда возникает праведное желание убить. И убивают. Или погибают во время попытки.

Гибель открывает перед чаром две возможности: возродиться на месте или в ближайшем городе. В первом случае персонаж сохранит все вещи, получит "полжизни" хитпойнтов и очнется в нескольких метрах от места гибели. Во втором - придет в себя в городе. На месте гибели останутся аккуратно разложенные по девяти кучкам деньги и, возможно,



часть экипировки. При обоих вариантах наступает незначительное поражение в умениях и статистиках. Это не Lineage, где смерть обходилась чуть ли не в 25 процентов экспы, необходимой для набора очередного уровня.

Как и во всех многопользовательских ролевиках, не обходится без явных уродов. Один приноровился приманивать от разрушенного храма прямо к городским воротам небольших таких птичек. С виду никогда не подумаешь, что они вообще на что-то способны, пока пичуга тебя не клюнет в темечко. Большинству начинающих игроков для отдачи концов достаточно одной "поклепки".

Не знаю, как там будет дальше и глубже, а на территории первых двух локаций у игрока почти всегда есть возможность сманеврировать и унести ноги от опасности. Достаточно нажать [CTRL], как персонаж переходит на бег, позволяющий оторваться от преследующих монстров. Правда, при этом идет повышенный расход stamina, показатель которой через минуту-другую может сползти до нуля. Возврат к передвижению шагом или отдых довольно быстро восстановит соответствующий сиреневый столбик.

Знал бы прикуп

Как и в любой другой игре, особенно MMORPG, знание тонкостей критически важно. Под занавес моих исследований я брал с собой пять тренировочных луков, кучу Medium Mana Potion'ов и десяток бутылочек-лечилок и отправлялся в соседнюю локацию. Там обитают монстры, способные убить Сотника с двух ударов или укусов. Но. Но! Особенности ландшафта позволяют исхитриться таким образом, что можно практически непрерывно всаживать в этих самых монстров стрелу за стрелой. Тренировочный лук слабый, ущерб от него - совсем незначительный. Зато эти тупицы (AI - никакой) стоят, кричат, но не сходят с места. Они не ищут возможности добраться до расположившегося на гористой террасе стрелка, хотя эта возможность находится в соседнем экране. И тупо погибают, оставляя после себя неплохую добычу (иногда). Бывают, конечно, случаи, когда нужно зачистить охотничьи угодья от помех. Тут-то и пригодится запас маны: 6-7 магических стрел, усиленных эффектом специального посоха для применения Белой Магии, - и можно опять доставать лук.

Профессиональный рост персонажа также отмечен качественными вехами. Как достигнете умения 120 в обращении

с луками - приходите к специальной училке в пампасах, она просветит вас, как за один выстрел пулять сразу две стрелы. Часто используется натуральный обмен. Прист из разрушенного храма только тогда обучил меня упомянутой выше магической стреле (да и основам белой магии вообще), когда я принес ему три шкуры саванного тигра, шкуру белого тигра и пару тигриных же когтей. Все, кроме шкуры белого тигра, у меня каким-то образом уже накопилось, а ее я прикупил за 30 монет на стихийной барахолке в центре стартового города.

Сложнее всего было пробраться к присту и отогнать от него подальше стаи птичек, о которых я рассказывал выше. Ведь интерфейс устроен так (еще один камушек в огороде разработчиков), что во время общения с NPC'ями персонаж не имеет возможности маневрировать.

Выводы в условиях неполноты данных

Myth of Soma - темная лошадка. Основная ориентация игры сделана на хак-н-слэш, социальной стороне удовольствия отведена явно второстепенная роль. Предусмотрена возможность создания гильдий и покупка домов-недвижимости. Как все это будет реализовано, пока неясно. Спавн монстров всех мастей и калибров позволяет обеспечить практически непрерывную прокачку персонажей. Не вполне понятна ситуация с балансом игры, на мой взгляд, количество и до-



ступность сырья для прокачки ремесленных умений явно недостаточны. Главные грехи: невозможность группирования чаров, присваивание результатов усилий других (лутерство), отсутствие существенных поражений в правах для РК и их помощников, непродуманная система общения с неигровыми персонажами. А карта, где карта? К плюсам можно отнести недурственную анимешную графику, приятные модельки и анимацию чаров и монстров, любовно навороченные доспехи и оружие. Звуки и музыка тоже на уровне. Или другими словами - ничего особенного.

Игру можно порекомендовать тем, кто захочет не упустить свой шанс стать первым в новой вселенной. Это не UO, где даже маленький домик воткнуть - уже проблема. Это девственная страна, в которую только-только сунулись пионеры. Всем другим я бы посоветовал проверенные варианты: Lineage, UO, EQ и, пока теоретически, Dark Age of Camelot.

Одиссея не заканчивается. Увидимся.

Н



Экономика и общество виртуальных миров



В марте 1999 года небольшая группа калифорнийцев открыла новый мир, называемый Норрат (Norrath), населенный экзотическим, но предприимчивым народом. Порядка 12 тысяч человек называют это место своим постоянным домом. В любой момент времени здесь находятся не менее 60 тысяч народу. Местный средний часовой заработок составляет около \$3.42, а по уровню среднегодового дохода на душу населения Норрат занимает позицию между Россией и Болгарией. Здешняя валюта обменивается на финансовых рынках США по курсу \$0.0107, который выше, чем у японской иены и итальянской лиры. Экономика Норрата в высшей степени нестабильна, тем не менее условия жизни аборигенов многим кажутся привлекательными. В наличии быстрый рост населения, сюда ежедневно устремляются сотни эмигрантов со всех уголков глобуса, но больше всего их прибывает из США. Но самая любопытная особенность нового мира связана с его расположением. Норрат - виртуальная страна, размещающаяся на 40 компьютерах в Сан-Диего. В отличие от множества других интернет-проектов, виртуальные миры делают деньги. Ожидается, что годовой доход виртуальных миров в 2004 году составит полтора миллиарда долларов. И если сетевые технологии окажут на эту область столь же мощное влияние, как и на прочие интернет-новшества, то не исключено, что виртуальные миры вскоре станут основной формой онлайн-активности.

Новый мир

Запись в журнале, 18 апреля. Я назвал моего аватара Alaniel. Я высадился

Виртуальный мир (Virtual World) - термин, придуманный создателями Ultima Online, хотя сами они предпочитают "Устойчивый мир" (Persistent State World). Ни первый, ни второй вариант не являются общепринятыми. Возможно, наиболее часто используется аббревиатура MMORPG (Massively Multi-player Online Role-Playing Game). Впрочем, виртуальные миры будущего, скорее всего, не будут ограничиваться этими рамками. Тем более, что MMORPG невозможно даже произнести. Существует выражение MM Persistent Universe, где MM означает Massively-Multiplayer.

Словосочетание "виртуальный мир" передает смысл всех этих выражений в наиболее удобной и краткой форме. J.R.R. Tolkien применял свой вариант - Secondary World (Вторичный мир). Представляю, как удивился бы он, узнав, насколько невторичными стали его виртуальные миры. Я считаю, что виртуальные миры не являются ни фэнтезийными (порожденными умом), ни реальными (проявлениями природы). Они - произведения искусства: порождения мысли, выраженные их создателями с помощью средств физического мира.

в Норрате впервые, в городе называемом Freeport. Я стою на вымощенном камнем подворье за воротами. Я вижу несколько хижин и очаг. Я слышу доносящиеся со всех сторон звуки шагов и наблюдаю носящихся туда-сюда гуманоидов всех форм и размеров, имена типа Zikon и Sefirooth над их головами. Они одеты в странные одежды и держат в руках непонятные устройства. Люди ли они? Или существа, созданные программным обеспечением? В окошке чата быстро сменяют друг друга фразы. Galadriel кричит: "Требуется перевязка у ворот!" Это он мне? О чем это он? Fritz произносит: "BRT - OMWB". Чего? Не вижу никого с именем Fritz. Ikilui "аукционит": "WTS обломки костей". Аукцион. Что мне делать? Я ощущаю присутствие людей, но внезапно начинаю чувствовать себя чужеземцем, попавшим в страну с непонятной культурой. Я начинаю опасаться нарушить какое-нибудь табу или сделать какую-нибудь глупость. Неужели я перемещаю Alaniel к ближайшей хижине и прячусь за ней. Никто не увидит меня здесь.

16 марта 1999 года принадлежащая Sony компания Verant Interactive запустила на пяти установленных в Сан-Диего (штат Калифорния) серверах онлайн-виртуальную компьютерную игру Everquest. Так появился новый мир - Норрат (Norrath), который стал местом встреч, торговли и даже домом для десятков тысяч людей. В этой статье изложены наблюдения автора за обитателями, обычаями и экономикой этого нового мира.

Для чего все это? Разве Норрат не является всего лишь частью глупой игры? Возможно, это так, если подойти к этому вопросу абстрактно. Но экономисты склонны считать, что не абстрактные аргументы, но практические действия людей определяют социальную значимость вещей. Никто не будет заниматься изучением рынка рабочей силы, потому что это правильно и этично; его будут изучать, потому что условия работы весьма важны для большого числа людей. Руководствуясь аналогичными причинами, социологи проникнутся интересом к Норрату и другим виртуальным мирам по мере того, как они осознают, что подобные вещи стали существенно важными для многих. Почти миллион человек обладают активными эккаунтами в виртуальных мирах. В то время как множество коммерческих предприятий вылетают в трубу, доходы от онлайн-игр в 2004 году превысят сумму в полтора миллиарда долларов. Порядка 60 тысяч пользователей находятся в Norrath в любой момент времени. Они оплачивают эту привилегию и играют каждый день, 365 дней в году. Порядка 93 тысяч из общего числа в 400.000 (треть от числа взрослых игроков) прово-

дят в Norrath больше времени за неделю, чем на своих рабочих местах. Курс, по которому местная валюта обменивается на доллар, определяется в высшей степени ликвидным валютным рынком (о легальности которого можно поспорить); его значение превышает курс японской йены и итальянской лиры. Скорость образования предметов в Norrath, которые можно продать за доллары, такова, что по валовому национальному продукту на душу населения этот мир обгоняет множество стран, в числе которых Индия и Китай. Порядка 20 процентов граждан Norrath считают, что они здесь живут, время от времени посещая Землю. Для огромного и постоянно растущего количества людей виртуальные миры являются важным источником материального благополучия и эмоционального равновесия.

Виртуальные миры, возможно, станут будущим электронной коммерции и, не исключено, что и будущим самого интернета. Игровые разработчики, создавшие столь бурно развивающиеся проекты, невольно стали первооткрывателями весьма привлекательного способа общения с интернетом посредством аватара. Аватар представляет пользователя в фэнтезийном трехмерном мире, при этом он весьма дорог своему владельцу. Типичный юзер тратит на развитие аватара сотни часов (а в некоторых случаях - и сотни долларов). Обычные люди, которые зачастую уже успели разочароваться в стандартной веб-коммерции, с энтузиазмом торгуются посредством своих аватаров на виртуальных рынках. Немногие отправятся в онлайн-магазин, чтобы заказать новый комплект покрышек для своей машины, но сотни тысяч с удовольствием занимаются виртуальным шоппингом в поисках продвинутых сандалет для своего игрового образа. И этот коммерческий феномен не остался незамеченным. Шведская компания Mindark надеется заполучить глобальную сетевую монополию на интернет-торговлю с использованием аватаров. Стратегия следующая: стартовать виртуальный мир в игре глобального масштаба, в которой смогут одновременно находиться миллионы юзеров. Сделать ее бесплатной. Разрешить всем совершать сделки с использованием их кредитных карт. Выждать, пока образуется сообщество и определятся рынки, а затем предложить крупным торговым компаниям открыть 3D магазины в виртуальном пространстве. При таком раскладе ваш, похожий на Лару Крофт, аватар сможет провести день, исследуя очередные пещеры, а потом заскочить в ближайший универмар JC Penny - прикупить за реальные денежки своей хозяйке новый костюм. Коммерческий потенциал виртуальных миров впечатляет, есть смысл остановиться на этой теме подробнее.

Эдвард Кастронова

доцент факультета экономики
Калифорнийского государственного
университета г. Фуллертон (США)
Интервью и перевод: Игорь Бойко



В прошлом открытие новых миров часто становилось эпохальным как для нового, так и для старого мира. Как правило, о новом мире сообщал некий вестник, бесталаный странник, который, потерявшись, забрел на неисследованную территорию и которому повезло выбраться обратно и описать соплеменникам полученные впечатления. Вот так и я случайно наткнулся на Норрат в апреле 2001 года, после чего провел-пробродил в нем четыре месяца. Шесть недель у меня ушло на то, чтобы разобраться что к чему. Вести дневник я начал в мае. И хочу вас заверить, я сталкивался со множеством опасностей и погибал множество раз, чтобы набраться впечатлений и рассказать вам о них. В конечном счете, я смог поделить только небольшой долей полученной информации. Я надеюсь, что ее хватит, чтобы вы ощутили суть происходящего. Я приношу извинения тем читателям, которые посчитают, что я упустил что-то важное.

Виртуальные миры

Рынок виртуальных миров

Запись в журнале, 18 апреля. Новый аватар на другом сервере. Тот же мир, другие люди. Первые шаги за пределами Freeport. Вокруг суетливая активность, но меня игнорируют, и это хорошо - моя первая попытка пообщаться прошла неудачно, т.к. я не знаком с местным диалектом. Внезапно окошко чата заполняет сообщение от существа по имени Deathfist Pawn: мне не будет позволено разрушить его владения. И сразу же: "Deathfist Pawn hits YOU for 2 points of damage". Я слышу, как вскрикиваю от боли. Вздвигаясь, я осматриваюсь, но никого не вижу. "Deathfist Pawn hits YOU for 3 points of damage". Все понятно, он стоит у меня за спиной. Я понимаю, что могу быть здесь атакован. Но почему это существо меня атакует? Что я ему сделал? Похоже, придется драться. "Deathfist Pawn hits YOU for 5 points of damage". Отвратительный звук разрываемой плоти. Моей плоти. Я пытаюсь достать меч. Окошко чата

сообщает: "You have been slain by Deathfist Pawn". Экран застывает. Я мертв.

Виртуальный мир (ВМ) - компьютерная программа, которой присущи три свойства:

- **интерактивность**: он существует на одном компьютере, но к нему может быть осуществлен удаленный доступ (посредством интернета) большого количества людей, причем действия в этом мире одного человека могут влиять на результаты деятельности других;

- **физическая природа**: люди осуществляют доступ к программе посредством интерфейса, который моделирует на экране вид от первого лица; физическое окружение, как правило, подчиняется земным законам и характеризуется дефицитом ресурсов;

Есть множество доказательств тому, что пристрастие к ВМ влияет на реальную жизнь людей. Я беседовал с несколькими людьми, которые признались мне, что им пришлось разорвать отношения с близкими, которые слишком много времени уделяли ВМ. В то же время есть и те, кто соединил свои судьбы на свадебных церемониях, проведенных в ВМ. Более того, когда в RL умирает человек, его аватару иногда устраивают виртуальные похороны.

- **устойчивость**: программа продолжает работать вне зависимости от того, пользуется ей кто-либо или нет; она помнит местонахождение людей и предметов, а также принадлежность предметов.

В ВМ совмещены элементы трехмерного графического окружения игр типа Tomb Raider и основанная на чате система общения, свойственная MUD'ам (Multi-User Domains). В Tomb Raider вы носитесь в качестве маленькой фигурки по экрану и выполняете различные действия; в ВМ другие люди шагают вокруг вас в том же виртуальном месте, где находитесь и вы, и они могут с вами погово-

Аватар (санскрит): 1. Воплощение индусского божества: инкарнация индусского божества в облике человека или животного; в частности, инкарнация Вишну в облике Рамы или Кришны. 2. Олицетворение чего-либо: кто-то, кто воплощает, персонифицирует, олицетворяет идею или концепцию. 3. Образ или персонаж в виртуальной реальности: перемещаемый трехмерный образ, который может быть использован для представления кого бы то ни было в киберпространстве, например, пользователя интернета.

Биот - биологический бот. "Бот" - сокращенное от Робот, обозначает код в многопользовательской среде, который выполняет определенную функцию; например, бот может быть запрограммирован на произнесение фразы "привет, вы зашли в 201 комнату экономического чата" в адрес любого юзера, заглянувшего в упомянутую комнату. Ботом в ВМ является, например, дверь хижины, которая открывается и закрывается по двойному щелчку. Биот - биологический бот, которому присущи функции биологической жизненной формы; обычно он выглядит и ведет себя как аватар, но управляет им не человек, а программный код. Новички ВМ не всегда в состоянии четко разделить аватаров от биотов.

История ВМ восходит к онлайн-играм на ARPA-Net в восьмидесятых годах. Бум ВМ же начался с появившейся в 1995 году Meridian 59 (M59), которую разработали два сотрудника Microsoft - Эндрю и Крис Кирмс (Andrew & Chris Kirmse). Они создали город и открытое поле и позволили графическим воплощениям юзеров влиять на окружающую среду. Виртуальная личность (аватар), управляемый посредством вводимых с клавиатуры или "мышинных" команд, была в состоянии перемещаться туда-сюда, могла поднять с земли меч, заглянуть за куст и нанести удар по тому, что за ним было. Игроки могли общаться друг с другом. Также в этом мире присутствовали биоты: управляемые компьютером существа, также известные как мобильные объекты (mobile objects) или MOBS. По своей сути биоты были либо монстрами, которые могли атаковать и убить аватара, или торговцами, которые могли поговорить с аватаром в соответствии со своим скриптом, а также - продавать и покупать вещи. Таким образом, учитывая объективные функции биотов, выживание и существование аватара зависело от его способности общаться с торговцами и защищаться от монстров. Аватар мог объединиться с другими аватарами для убийства мощных монстров и, обобравав труп, стать новым владельцем предметов, ранее принадлежавших монстру. Аватарам позволялось обмениваться предметами. Все эти события разворачивались на экране монитора игрока подобно фильму, общение же происходило посредством текстовых сообщений. Когда пользователь выходил из игры и возвращался в нее через несколько часов, его аватар возникал в том месте, где находился перед выходом. Причем при нем были те вещи, которыми он располагал ранее. Дебют M59 состоялся в октябре 1996 года, продержалась игрушка до ав-

Ознакомившись со статьей Эдварда, я не удержался от соблазна задать ему несколько вопросов, на которые вскоре получил достаточно обстоятельные ответы.

НИМ: В вашем определении виртуального мира имеется фраза "люди осуществляют доступ к программе посредством интерфейса, который моделирует на экране вид от первого лица". Это утверждение полностью верно для EverQuest, но в тех же Ultima Online, Lineage, Legend of MIR (с которыми я знаком лично) используется вид от третьего лица. Что вы думаете по этому поводу?

ЭК: Я говорил о виде от первого лица, потому что считаю, что вид от третьего скоро станет историей. У него нет будущего. Сейчас, когда у нас есть графические средства для создания миров с видом от первого лица, мне кажется, что только его и будут применять. Миров с видом от третьего лица существуют лишь потому, что графические MUD'ы уже появились приблизительно в то же время, что и 3D-ускорители, которые сделали доступной графику от первого лица.

НИМ: По поводу Meridian 59. Вы в курсе, что этот проект находится в стадии восстановления? Его собирается запустить опять компания Near Death Studios, соответствующий сайт расположен по адресу:

<http://meridian59.neardeathstudios.com/>. Что вы думаете по поводу перспектив такого шага? Лично мне кажется, что они не смогут набрать сколько-нибудь существенное количество подписчиков.

ЭК: Да, я слышал о возрождении Meridian 59 и это меня не удивляет. Я читал, что эта игра все еще существует неофициально. Нашлись люди, которые хакнули код и поддерживают нелегальные сервера уже в течение нескольких лет. Я уверен, что EverQuest будет жить еще долго после того, как Sony/Verant поставят на нем крест. Почему? Потому что существует сообщество людей, которые живут там в течение длительного времени. А значит найдутся и те, кто сделает Норрат доступным для них. Мы все еще не до конца понимаем, насколько эти игры стали важными.

НИМ: Я играл в УО на протяжении двух лет. Да, в виртуальных мирах для всех игроков существуют равные условия за одним критически важным исключением (не считая денег в реальной жизни) - качеством подсоединения к интернету. Я играл на шарде Pacific и всегда испытывал серьезную помеху: часто я не мог догнать убегающего от поражения противника, в то же время я, как правило, не мог унести ноги, когда проигрывал бой сам. Сейчас моими персонажами играет мой бывший гильд-мастер, и периодически получаю от него письма. Вот одно из них: "Игорь, привет! Мне кажется тебе будет приятно узнать, что вчера Сотник в одиночку зачистил крепость Минакс! Сначала он вынес трех защитников, а вслед за этим туда зашел Able за сигилами! Hehehe It Rocked!!!" Я знал, что я сделал Сотника мощным воином, но только теперь я получил этому подтверждение. Мой лучший пинг с сервером был 150, а у гильд-мастера - 20. Другим моим персонажем был маг-отравитель Assa, и сейчас он является обладателем высшего фракционного титула Knight of the Codex. Я же был не в состоянии воевать Ассой по той же причине. Качество коннекта имеет значение.

ЭК: Да, я тоже считаю, что качество доступа является важным. Мне было очень легко пропустить этот момент в связи с тем, что я живу в южной Калифорнии, здесь очень хороший доступ к интернету. Я считаю, что неравенство в доступе всегда будет

густа 2000, после чего сдалась под натиском существенно превосходящих ее конкурентов. Множество людей оплакало эту потерю. Они считали, что этот мир стал существенной частью их жизни. У них появились друзья, и эта потеря казалась им невыносимой.

М59 был весьма небольшим по сегодняшним меркам; современные ВМ в состоянии обслужить несколько тысяч пользователей одновременно на одном и том же сервере. Первым миром такого масштаба стала запущенная осенью 1997 года Ultima Online. УО принадлежит Electronic Arts, калифорнийской компании со штатом в 3.600 служащих и ежегодным доходом в 1.3 миллиарда долларов. Ее успех привел к разработке других ВМ, в частности - Everquest (Sony/Verant Interactive), принявшей первых игроков весной 1999 года. Весной 2000 года на сцене ВМ появилась Microsoft с Asheron's Call. Совсем свежие конкуренты: Anarchy Online (разработчик - норвежская компания Funcom со штатом в 120 человек) в июне 2001 года и Dark Age of Camelot (разработанная Mythic Entertainment, небольшой, обитающей в Вашингтоне, компанией). Первым ВМ, не завязанным на убийства и приключения, станет The Sims Online, релиз которой ЕА наметила на этот год.

Есть основания предполагать, что в условиях сложившейся на рынке ВМ конкуренции в конце концов останутся на плаву только несколько доминирующих миров. Тенденцию к образованию подобных монополий подкрепляет тот факт, что большинство людей предпочитает "жить" в одном мире; сам переход в другие ВМ недешев, да и на привыкание к новому миру может уйти несколько недель.

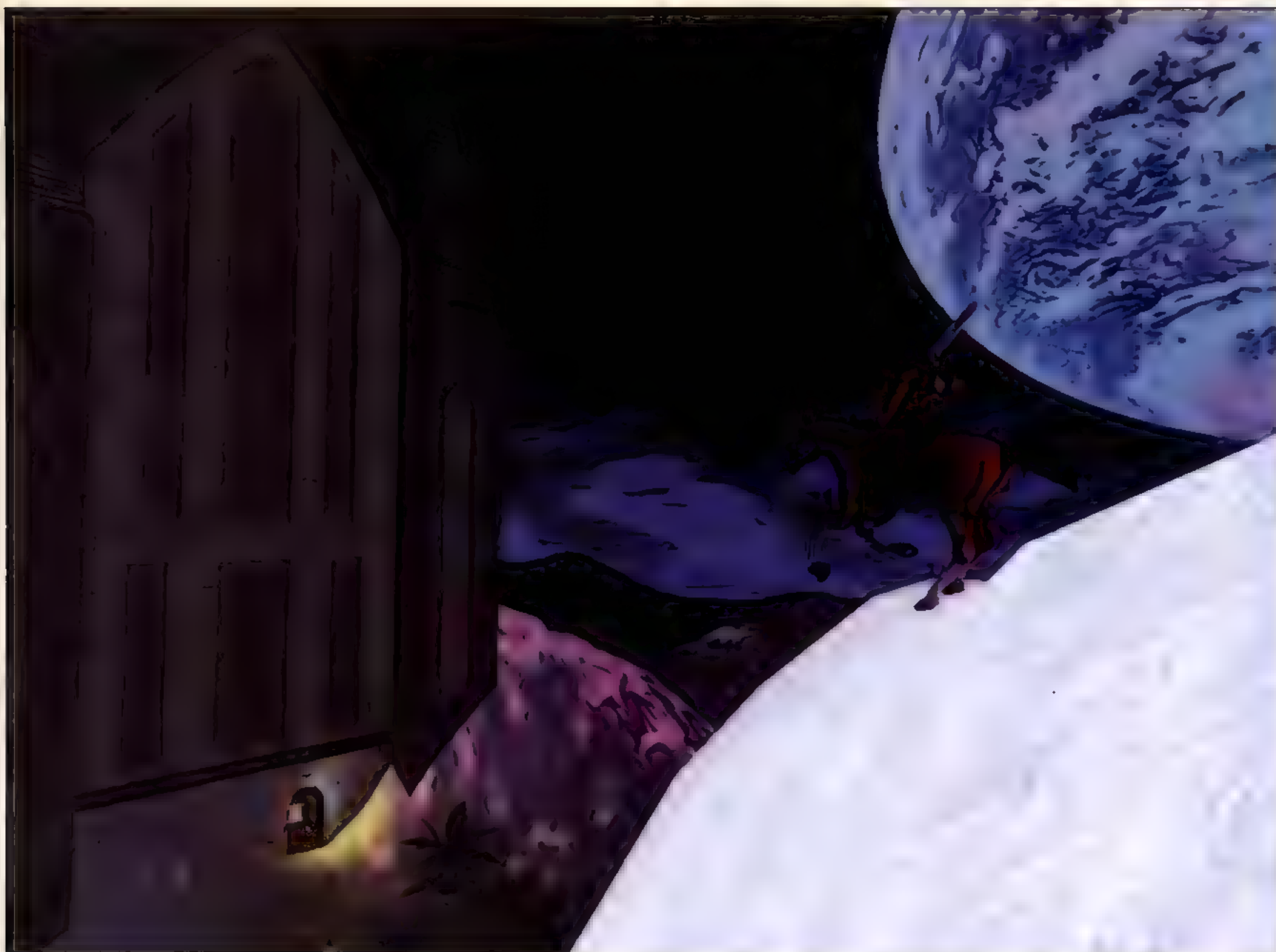
Рост количества ВМ привел к росту доходов индустрии, приносит прибыль и связанная с ними интернет-коммерция. Когда человек приобретает обычную игру, он платит разовую сумму. В случае же ВМ юзер не только приобретает программу-клиент, но и ежемесячно оплачивает свое участие в игре (10-20\$). Связанные с такой подпиской денежные доходы

Первая виртуальная реальность с присутствием аватаров - Worlds Chat - была создана еще весной 1985 года.

не только стабильны, но и растут. Как правило, компании не разглашают число своих подписчиков. По оценкам специалистов в марте 2001 года общая база юзеров ВМ насчитывала 800.000 человек (360.000 в Everquest и 230.000 - УО). В конце лета 2001 года количество пользователей EQ перевалило за 400 тысяч (судя по сообщениям разработчиков на форумах), таким образом, прирост составил 10% за два квартала. При этом нужно помнить, что речь идет о "древней" (по стандартам игровой индустрии) игре. Доходы компании Sony от EQ составляют порядка 3.6 миллиона долларов. По прикидкам специалистов, доходы от онлайн-новых игр в 2004 году вырастут до 1.7 миллиарда долларов. В настоящее время для игры доступны 18 ВМ и еще 40 находятся в разработке (см. информацию на сайте программиста Project Entropia Патрика Холстена - hem.passagen.se/ulkis/). В то время как множество ориентированных на сетевую коммерцию предприятий борются за выживание, ВМ превратились в процветающий сектор экономики.

Коммерческий успех ВМ происходит от их способности привлекать потребителей, которые согласны постоянно выплачивать определенную сумму за право пребывания в виртуальном мире, что требует от ВМ предоставления оригинальных форм развлечения, которые являются более привлекательными, чем те, что в состоянии предложить конкуренты. В действительности же дело обстоит так, что предлагаемые ВМ развлечения оказываются настолько заманчивыми для потребителей, что те согласны отдавать им большую часть своего времени. Как показали исследования (Nicholas Yee из Haverford College), типичный юзер проводит в игре 22 часа в неделю. Мои собственные наблюдения за пользователями Everquest позволяют считать, что сред-





ний юзер проводит в EQ 4 часа ежедневно (свыше 20 часов в неделю). В ходе исследования Уее многие люди использовали для описания своего поведения термин "зависимость", рассматривая свое пребывание в ВМ как источник серьезного конфликта с различными видами повседневной деятельности и окружающими. С точки зрения экономиста, если считать сделанный ими выбор рациональным, мы должны сделать вывод, что ВМ для них стал чем-то большим, чем удовольствие, к которому они успели пристраститься. ВМ предлагает им альтернативную реальность, другую страну, в которой можно провести большую часть жизни, стоит только пожелать. И нужно признать, что для многих людей жизнь в ВМ является в высшей степени привлекательной. Возникла конкуренция между Землей и виртуальными мирами, и многим юзерам Земля кажется менее привлекательной.

Жизнь аватара

Запись в журнале, 20 апреля. Я тоже научился убивать, моими первыми жертвами стали, главным образом, крысы. Они причинили мне много вреда, я был несколько раз убит. Я возвращаюсь к жизни, но сам процесс меня достает. Тем не менее, мне нужно нападать на крыс. Я нуждаюсь в деньгах для покупки еды и воды, и крысиный мех и прочий подобный мусор - чуть ли не единственная моя добыча, которую согласны покупать вендоры. Я надеялся больше времени уделять исследованию окружающего мира, чем работе, но женщина по имени Soulseekyге сообщила мне, что за Freeport'ом водятся монстры такой силы, что они смогут убить меня одним ударом. Моя проблема состоит в том, что у меня примитивное снаряжение. Soulseekyге носит комплект изысканных доспехов, она также вооружена продвинутым оружием. Я же практически голый, оружием мне служит простая дубина - пеицерный человек в мире кавалеров. Моя бедность давит на меня огромным весом, никаких залежей крысиных мехов не хватит,

чтобы купить даже простейшую тунику, продаваемую по бешеной цене био-тами-торговцами. К счастью, к этому моменту я убил столько крыс, что получил следующий "уровень" опыта. Похоже, я стал теперь опытным крысубийцей.

Какие же свойства ВМ делают их конкурентноспособными? Обзор условий их существования предоставляет достаточно очевидные ответы. Для того чтобы попасть в ВМ, пользователю нужно подключиться к соответствующему серверу с помощью интернета. После установления коннекта юзер попадает в программу, которая позволяет ему создать аватара. Во всех основных ВМ на этой стадии можно провести весьма много времени, определяя внешний вид персонажа и его способности. Всегда хотелось узнать, каково быть высоким? Выбирайте высокого аватара. Хотите стать одним из мудрецов сообщества? Сделайте себя ученым визардом. Нужно выпустить пар? Обеспечьте аватару максимальную силу и умение махать тяжелой булавой. А может, вы захотите попробовать себя в образе прекрасной темнокожей женщины? Вперед. Все эти выборы осуществимы в пределах определенных "бюджетных" ограничений, обеспечивающих примерное равенство условий: ваш машущий булавой огр будет выраженным тупицей, а у мудрого мага челюсть свернется от малейшего соприкосновения с кулаком противника. В то же время ограничения в процессе генерации чара обеспечивают аватарам равные возможности по всем направлениям, которые, по мнению большинства людей, не должны влиять на продвижение по социально-профессиональной лестнице. В частности, аватары

ВМ являются мирами, которые создавались, чтобы привлекать. Их свойства говорят нам о том, как именно выглядит идеальное общество в представлении обычных людей. Очевидно, что эта картина существенно отличается от той, которую рисовали великие мыслители прошлого.

проблемой. Новые игры потребуют еще более качественного подключения, что приведет к тому, что пользователи будут стремиться его получить. Здесь в Америке эта проблема также актуальна, ведь многие слишком бедны, чтобы позволить себе качественный интернет. Это серьезная социальная несправедливость. И я не вижу решения этой проблемы. Это просто нечестно.



НИМ: Позволю себе процитировать страницу <http://www.lineage-us.com/nci/press.html>: "Lineage является массивно-мультплеерной игрой в средневеково-фэнтезийной среде. Она располагает самой большой в мире базой подписчиков - свыше двух миллионов эккаунтов только по Корею. Одновременно в игре находятся до 180 тысяч человек". Известно ли вам об этом? Объединенное количество игроков в EQ, UO и AC будет меньшим, чем сейчас играет в Lineage. Корея - мировой лидер индустрии. Даже Лорд Бритиш (Ричард Гарриот) в настоящее время работает на корейскую компанию NCsoft.

ЭК: Мне не было известно о Lineage в октябре прошлого года, когда я работал над материалом. Я обязательно уделю ей внимание, когда буду обновлять статью. Lineage является весьма важной игрой.

НИМ: Собираетесь ли вы продолжить исследование виртуальных миров? Мне кажется, что сама идея проанализировать реальную экономику ВМ была очень удачной. Также я хотел бы отметить стиль и интересную форму вашей академической работы.

ЭК: Well, thanks :) Я собираюсь заниматься этой темой в течение длительного времени. Моя главная профессиональная цель состоит в том, чтобы помочь ученым мужам и игровым разработчикам разобраться в том, что происходит. Академики должны осознать, что это в высшей степени важное социальное событие. Разработчики должны понять, что они сейчас делают то, что когда-то давно сделал Томас Джефферсон: они пишут конституцию нового общества! Мы все также научились многому, как делать то и не делать этого. Я рассчитываю, что мои исследования помогут создавать лучшие миры для тех, кому они нужны.

НИМ: Насколько мне известно, один из ведущих российских разработчиков сейчас трудится над созданием проекта виртуального мира. Что вы думаете о перспективе подобных игр в России? Здесь до сих пор нет официальных серверов EQ, UO и AC.

ЭК: Я считаю, что перспективы весьма хороши. Я бы последовал по пути, выбранному Funcom, которая сделала Anarchy Online. Небольшая компания, не из США и не из Азии, превосходная игра. Прежде всего нужно понять, какой именно тип виртуальной реальности привлекателен для типичного русского пользователя Сети. Вот, например, одна из "диких" идей: никто еще не сделал игры, основанной на политических событиях XX века. Мне представляется, что игра на базе Берлина 1929-1933 годов или Санкт-Петербурга 1916-1920 могла бы стать весьма шокирующей и привлекательной забавой. В любом случае, рынок широко открыт, а у России имеется потенциал для взрывообразного роста числа пользователей интернета в течение ближайших двух десятков лет. Поэтому, давайте, давайте!



обоих полов изначально обладают одинаковым пулом для скиллов и атрибутов. Аватары, чьи физические параметры ассоциируются с любыми преимуществами, должны смириться с компенсирующими недостатками. Любое неравенство в ВМ может иметь только две причины: 1) выбор на этапе создания аватара; 2) последующие действия чара в ВМ.

После создания аватара, последний появляется в определенном месте ВМ. В связи с тем, что здесь действуют большинство законов земной физики, игроку достаточно просто "стать" аватаром, тем более, что вы воспринимаете окружающий мир его глазами. Вы не можете проходить сквозь стены; вы в состоянии видеть только то, куда вы смотрите; если вы находитесь в точке А и хотите попасть в точку В, то вам нужно провести аватара в соответствующем направлении. Если вы прыгнете с крыши, то упадете на землю и навредите себе. Когда солнце садится, становится темно и вам потребуется источник света. Если вы постоянно что-то делаете, то вы начинаете это делать лучше, чем раньше. Если вы держите вещи, то можете бросить их на землю, причем их может поднять кто-то другой. Вы можете передать что-нибудь другому аватару. Вы можете бить других аватаров или биотов. Вы можете убить их, если есть такое желание. И они могут убить вас.

Естественно, законы земной природы не всегда применимы к миру, который существует в виде программного кода, и многое, что придает аватару уникальность, связано именно с его способностью нарушать некоторые из этих законов. В зависимости от выбранных скиллов, аватар может летать, видеть на огромные расстояния, гипнотизировать, зализывать раны, телепортироваться или выпускать огромные раскаленные файерболы в головы другим аватарам. И опять-таки происходит наложение ограничений: те, кто в состоянии врачевать или гипнотизировать, очень часто окажутся не в состоянии замесить хоть сколько-нибудь достойный упоминания файербол. В ре-

зультате аватары вынуждены смириться с судьбой специализированных агентов (аналог - рабочие в высокоразвитой экономике). Набор умений аватара определяет, будет ли он в ВМ потребителем или производителем определенных услуг или товаров. Каждый аватар начинает играть определенную социальную роль. Проявляется она в процессе общения с другими аватарами. При появлении нового аватара ему предоставляется ограниченная возможность коммуникаций с другими аватарами - своего рода чат. Аватар может приблизиться к другому аватару, ввести с клавиатуры сообщение и отослать его другому аватару. В зависимости от местных законов, аватар может подслушать разговор других аватаров, а также поболтать с аватарами, находящимися в сотне виртуальных миль от него. Подобное общение позволяет осуществлять социальное взаимодействие, которое не является симуляцией человеческого взаимодействия; оно является человеческим взаимодействием в новой форме.

Социальное положение аватара весьма сильно отражается на развлекательном потенциале ВМ. Специализирующийся в определенных навыках аватар может обнаружить, что некоторые задачи можно выполнить существенно проще, если ему окажет помощь другой аватар, обладающий комплиментарными скиллами. Пример: при путешествии из А в В придется убивать монстров, следовательно, потребуются боевые скиллы. А при путешествии из В в С монстров нужно избегать, потребуется обеспечиваемая заклинанием скрытность. Таким образом, путешествие из А в С лучше осуществить в составе группы, состоящей из воина и мага. Аватару, которому не удалось завести в ВМ знакомства, живется существенно сложнее. В некоторых ВМ это вопрос жизни и смерти, одинокий аватар в конечном счете станет жертвой биота или погибнет от истощения.

Общественные отношения важны для ВМ, они и возникают при тех же обстоятельствах, что и в земном обществе:

Запрет на реальную торговлю виртуальной собственностью успеха не имел. SONY, фактически являющаяся правительством Норрота, попыталась ввести ограничения на торговые операции. Войны такого типа еще не выиграло ни одно государство.

у двух людей с комплиментарными способностями или ресурсами возникает потребность осуществить взаимовыгодный обмен или бизнес. Стало быть, аватар должен располагать скиллами и обладать знанием мира. Развитие же скиллов требует времени: монстры должны быть убиты, топоры выкованы, квесты выполнены. Результатом всех этих усилий является "аватарный капитал", выражающийся в росте способностей персонажа в ходе его тренировки. В большинстве ВМ этот капитал измеряется в уровнях, так аватару 6 уровня нужно порешить 100 коболов, чтобы достигнуть следующего 7 уровня. С этим достижением произойдет повышение способностей аватара, что сделает его более привлекательным в плане социального общения.

Итак, деятельность в ВМ требует социальной интеграции, а социальная интеграция в свою очередь требует деятельности: аватар сталкивается системой социальных наград, схожей с той, что присуща земному обществу. Система уровней и общественной интеграции также рассчитана на общечеловеческую склонность черпать самоуважение из мнений окружающих о тебе. Как результат, юзеры ВМ в высшей степени мотивированы повышать способности своих аватаров. И подобно людям, которые ими управляют, аватары попадают на своего рода лестницу социального успеха, привязанную к набору аватарного капитала: им нужно работать, чтобы подниматься выше, но каждое повышение, в свою очередь, поднимает уровень их устремлений, заставляя их работать с еще большей интенсивностью. Именно достижение успеха и упрочение положения аватара заставляет людей проводить в ВМ сотни часов. Столько часов, что кое-кто начинает верить, что множество людей действительно обитают ТАМ, где бы это ни было, а не на Земле.

Дефицит рупит

Запись в журнале, 22 апреля. Я перебил столько крыс, что наверняка заслужил титул "Крысобой Фрипорта". Но грозные орки рыскают вдалеке, и мне нужна булава помощнее. Чтобы ее получить, придется отправиться из Фрипорта в деревню хоббитов Ривервейл. Если я пойду туда в одиночку, меня забьют медведи. Я захожу так далеко, насколько отваживаюсь, и затем впервые за всю игру кричу, призывая на помощь. Прикинув, что елизаветинский стиль может поспособствовать, я кричу: "Отважные приключенцы! Я нуждаюсь в сопровождении до Ривервейла! Правда, я смогу вам отплатить только моей вечной благодарностью!" Леса и поля вокруг взрываются наездами и хохотом: "Кто хочет подержаться за ручонку

нюбиса?" Затем меня задирает медведь.

Аватар представляется настолько интересным, что генерит сотни миллионов долларов доходов для игровых компаний. Почему? Определенно, не так уж сложно понять, почему многие предпочитают существование в ВМ пребыванию в реальной жизни. В отличие от Земли, ВМ предоставляет всем действительно равные возможности, ведь все рождается одинаково нищими и в равной степени беспомощными. В ВМ игроки сами выбирают себе способности, пол и оттенок кожи, тогда как на Земле все определяет случай. Те, кто не в состоянии бегать в реальной жизни, могут бегать в ВМ. На Земле репутация сопутствует человеку на протяжении всей жизни, в ВМ аватар с плохой репутацией может быть заменен другим, "чистым". Правда, по мере развития экспортно-импортных рынков с привлечением валюты реального мира одинаковость стартовых условий для всех подверглась разрушению. Теперь никто не мешает стартовать нового аватара и сразу же прикупить ему за реальные доллары виртуальные богатства и дорогостоящее снаряжение.

ВМ не были первыми местами обитания аватаров. Еще до их появления существовали виртуальные пространства, предлагающие аналогичные формы развлечений, причем бесплатно. Юзеры могли создавать там аватаров и чатиться с другими аватарами. Они могли выстраивать комнаты и перемещаться, разглядывая дома, возведенные другими пользователями. Некоторые из этих создаваемых игроками пространств со временем получились очень большими; так Alpha World был основан как виртуальное поле и, байт за байтом, преобразился в огромный город с сотнями тысяч жителей. Развлекаться в подобных местах можно было по-разному: просто разглядывать пейзаж, чатиться или демонстрировать окружающим различные умения ("Вы только взгляните, как я запускаю файербол себе в голову"). Тем не менее, это первое поколение аватарных пространств не нашло поддержки у частных компаний; большинство из них прекратило свое существование или поддерживается на плаву за счет пожертвований.

Их неудача позволяет определить источник успеха современных ВМ, ведь между ними существует только одно заметное отличие – дефицит. В аватарных пространствах всего было в избытке. Юзер мог создать столько аватаров, сколько ему хотелось; все аватары обладали одинаковыми способностями; пользователи могли создавать столько новых комнат, на сколько у них хватало времени и желания программировать. Действия одного аватара ни в чем не препятствовали действиям других.

В ВМ, напротив, пользователи сталкиваются с дефицитом как с одной из особенностей местного бытия. Для начала, не все аватары похожи: пользователь испытывает определенные ограничения при создании аватара и при его прокачке по мере роста уровня аватара. Аватар

может погибнуть, и его смерть приведет к определенному понижению его умений. Далее, аватар зачастую испытывает ограничения, связанные с тем, что некоторые услуги или существенно важные предметы могут быть получены только от других аватаров или биотов. Причем иногда это связано со смертельным риском. Халявы не предусмотрено. Прибавьте ко всему этому еще одну порцию ограничений, обусловленную общественным бытием в ВМ. Социальные роли здесь недоступны любому желающему, для того, чтобы их занять, аватарам приходится конкурировать с другими аватарами. Иными словами, аватар в аватарном пространстве мог ничего не делать вообще, и при этом он был в состоянии сделать то, что мог сделать любой другой аватар; аватары в ВМ должны работать, чтобы научиться делать хоть что-нибудь маломальски интересное.

Может, это звучит несколько шокирующе, но именно дефицит делает ВМ столь притягательными. Процесс развития аватара, похоже, вызывает в мозгу юзера точно такие же связки типа "риск/награда", как и те, что возникают в процессе продвижения человека по общественной лестнице в реальной жизни. Получается, что люди предпочитают мир с ограничениями миру без оных.

Ограничения образуют возможность успеха, и именно желание добиться чего-либо с помощью аватара порождает навязчивую заинтересованность в его благополучии. Более того, так как ВМ являются по сути социальными, успех всегда относителен: престиж достигается обладанием не просто мощного оружия, но самого мощного оружия в этом мире. В постиндустриальном обществе именно работа по повышению социального статуса заставляет людей столь прилежно вкалывать всю их жизнь. В этом отношении ВМ являются настоящими слепками земного общества.

Но правила существенно отличаются, что делает ВМ более интересными для многих, чем наше общество и предшествующие аватарные пространства. ВМ предлагает все ту же человеческую исто-

Норрату свойственна еще одна особенность, характерная для здоровых земных экономик: наличие схем быстрого обогащения. На некоторых аукционных сайтах на продажу выставлены лот стоимостью 200\$, содержащий материалы, которые, предположительно, могут обучить пользователя зарабатывать \$100.000 в год на добыче и последующей продаже местных предметов. Также существует руководство "Khalidorr's Guide to Uber Platinum" стоимостью всего 12\$, в котором расписаны пять способов заработка 1000 кусочков платины в течение часа.

рию, завязанную по формуле "вызов, набор опыта, успех", только разыгрывается она на существенно более игравельном поле. Они предлагают жизнь с возможностью бегства/спасения, ведь если все сложится против вас, если вы потеряете способность ходить или говорить, если все вас возненавидят, то вы просто сможете начать сначала. И еще они предоставляют вам свободу, которой никто не обладает на Земле: свободу быть тем, кем вы хотите. Сегодня большое количество людей согласны ежемесячно выкладывать за эту привилегию определенную сумму, и это количество непрерывно увеличивается. Для многих мир с дефицитом, но равенством возможностей стал лучшим из миров. ВМ предоставляют эти возможности, и, как следствие, растет их значимость как форумов человеческого общения.

Доклад об экономике Норрата

Запись в журнале, 25 апреля. После фиаско с походом в Ривервейл я посчитал, что мой второй аватар стал трупом в социальном плане. Я могу, конечно, выждать, пока моя репутация укрепитесь, но я ощущаю себя полным идиотом. Поэтому я стартовал третьего аватара, коротышку-халфлинга. Я сделал его лекарем. Оказывается, на услуги лекарей существует устойчивый спрос. Я играю им уже две ночи, и люди, которых я совершенно не знаю, продолжают обращаться ко мне с просьбами о лечении. Я делаю на этом деле кое-какие



Таблица 1. Участие в жизни общества Норрата и Земли

| Вопрос | Согласен или согласен полностью | Не согласен или не согласен полностью | Не знаю или нет данных |
|--|---------------------------------|---------------------------------------|------------------------|
| Я обитаю вне Норрата, но я посещаю его регулярно | 84 | 12 | 4 |
| Я живу в Норрате, но я регулярно отправляюсь за его пределы | 20 | 74 | 6 |
| Я хотел бы проводить в Норрате больше времени, чем сейчас | 58 | 34 | 8 |
| Если бы у меня была возможность зарабатывать достаточно денег продажей предметов из Норрата, я бы прекратил работать или учиться в школе и начал бы зарабатывать в Норрате | 39 | 57 | 4 |
| Если бы я мог, то проводил бы все мое время в Норрате | 22 | 74 | 4 |

Таблица 2. Характеристики населения

| Характеристики | Все респонденты | Резиденты | Посетители |
|--|-----------------|-----------|------------|
| Возраст (в годах) | 24.3 | 22.4 | 24.8 |
| Женщины (%) | 7.8 | 10.1 | 7.2 |
| Регион: США | 81.3 | 82.4 | 81.1 |
| Регион: Канада | 6.6 | 7.5 | 6.4 |
| Регион: Западная/Восточная Европа (%) | 8.9 | 7.1 | 9.4 |
| Семейные или в гражданском браке | 22.8 | 15.9 | 24.5 |
| Одинокие | 60.0 | 68.0 | 58.1 |
| Наличие маленьких детей (%) | 15.0 | 11.4 | 15.9 |
| Образование: незаконченная средняя школа (%) | 12.4 | 19.4 | 10.6 |
| Образование: только средняя школа (%) | 35.6 | 41.7 | 34.1 |
| Образование: колледж или выше (%) | 31.0 | 18.6 | 34 |
| Работа: полный рабочий день (%) | 53.4 | 41.5 | 56.6 |
| Работа: студент, работает (%) | 19.4 | 22.3 | 18.6 |
| Работа: студент, не работает (%) | 15.6 | 21.1 | 14.3 |
| Количество рабочих часов в неделю | 39.0 | 36.5 | 39.5 |
| Месячный заработок (\$) | 3154.12 | 2621.85 | 3268.96 |
| Заработок за час (\$) | 20.74 | 17.57 | 21.42 |

деньги, и это хорошо. А еще я узнал, каких монстров нужно убивать и как их нужно убивать. Я также выяснил, что существует целый мир ремесел, которым можно научиться: кузнечному делу, пошиву одежды или выпечке всяких вкусностей. Для всего этого требуется мастерство, а это значит, что аватара нужно тренировать и развивать. Тем временем я начинаю разведывать окружающий мир. Я уже понял, что пока видел, быть может, всего процентов пять. Он огромен.

ВМ забавляют и процветают. Но являются ли они реальными обществами в любом смысле? С точки зрения экономиста, любая отдельно взятая территория, на которой присутствует рабочая сила, имеется валовой национальный продукт и плавающий курс обмена, обладает экономикой. В соответствии с этим стандартом, новые виртуальные миры абсолютно реальны.

В этом разделе я проанализирую экономику Норрата в виртуальном мире игры Everquest.

Данные и методы

Запись в журнале, 25 апреля. Новый аватар на новом сервере. Я начал присоединяться к "группам", кучковаться с другими игроками для охоты на монстров. Мое уникальное умение заключается в лечении, поэтому я все время лечу воинов, чтобы они могли вернуться в бой и убивать монстров. Оказывается, "групповщина" существенно важна для продвижения. Люди могут очень быстро заработать плохую репутацию, если они обманывают группу. Поэтому я пы-

таюсь помогать всем, и теперь меня все время зовут присоединиться к группе.

Я выбрал Норрат, потому что Everquest является лидером индустрии по количеству подписчиков и доходности. Впервые мое внимание было привлечено к этому миру появившимися в январе 2001 года новостными сообщениями о том, что компания SONY, озабоченная возросшим объемом долларовых продаж предметов из Норрата, заставила аукционные сайты Ebay и Yahoo снять все соответствующие лоты. Его экономика выглядит столь же развитой, как и любая другая (Ultima Online). Тем не менее, связанных с Норратом долларовых сделок и денежных транзакций происходит больше, чем в других ВМ.

Новые сервера EQ открываются постоянно. Не так давно Verant разрешил перемещение персонажей между серверами за определенную плату. Такой "изгой" теряет при переходе все денежные накопления и все снаряжение.

Если бы ранее проводились подобного рода исследования, то можно было бы рассмотреть все основные ВМ. Но, судя по проведенным поискам в основных базах данных, академическая наука обходила эту тему стороной. У меня же просто нет времени на рассмотрение всех существующих виртуальных экономик. Впрочем, я знаком с четырьмя из них и пришел к выводу, что везде дела обстоят приблизительно одинаково.

17 августа 2001 года я разместил на своем сайте опросник "Экономическое

исследование Норрата" (NES) и соответствующее сообщение на паре популярных, посвященных EQ, форумах. Опросник был доступен в течение двух суток, за это время я получил 3.619 ответов. Так как выборка респондентов не являлась случайной, то ее нельзя считать репрезентативной. Тем не менее, вполне можно считать, что опросником заинтересовались достаточно продвинутые пользователи Everquest, которые находят время для общения на фанатских форумах. Естественно, такого рода пользователи вовлечены в игру в течение достаточно продолжительного времени и, следовательно, обладают аватарами высокого уровня. Значит, результаты исследования будут ориентированы на высокоуровневых аватаров. Для коррекции этого отклонения я провел подсчеты населения серверов EQ в различное время с целью выяснить реальное распределение аватаров. Потом я придал данным исследования определенный вес, после чего распределение аватаров в исследовании в точности совпало с распределением аватаров в Норрате. Как и следовало ожидать, вес для данных низкоуровневых аватаров значительно выше, чем для высокоуровневых. Должен, впрочем, заметить, что вся эта затея с весами весьма мало сказалась на конечном результате.

Население Норрата

Запись в журнале, 26 апреля. Оказывается, в туманных зарослях можно подбирать желуды. Как-то я проходил через Ривервейл, и одна дама покупала желуды по цене в 8 кусочков платины. "Это очень большие деньги", - сообщила она мне. Она сказала также, что они ей

Таблица 3

| Характеристики | Все респонденты | Резиденты | Посетители |
|---|-----------------|-----------|------------|
| Часы, проведенные в Норрате за последние сутки | 4.5 | 5.4 | 4.24 |
| Часы, проведенные в Норрате за типичные сутки | 4.7 | 6.0 | 4.43 |
| Часы, проведенные в Норрате за последнюю неделю | 26.3 | 32.5 | 24.8 |
| Часы, проведенные в Норрате за типичную неделю | 28.9 | 36.1 | 27.1 |
| Процент взрослых респондентов, проводящих в Норрате больше времени, чем на работе | 31.5 | 44.7 | 28.9 |
| Возраст основного аватара (в месяцах) | 12.6 | 12.3 | 12.7 |
| Уровень основного аватара | 38.3 | 38.4 | 38.3 |
| Часы, затраченные на развитие основного аватара | 792.0 | 797.6 | 790 |
| Деньги, принадлежащие основному аватару (плат.) | 7768 | 5413 | 8232 |
| Стоимость снаряжения основного аватара (плат.) | 199088 | 293296 | 176066 |

нужны для выделки халфлинговых доспехов. Отлично, какая мне разница. Я стал подбирать все желудди, которые попадались мне на пути. Когда их набралось определенное количество, я отправлялся в Ривенвейл и продавал богатым людям. Они предпочитали покупать их за деньги, вместо того чтобы самим искать их среди туманных зарослей. Классическая экономика - мое относительное преимущество в добычании определенных предметов привело к обмену. И теперь я могу купить красивую шляпу.

Все население Норрата распределено по 42 серверам. Пользователь может зайти на любой из них, но аватар, созданный на сервере X, должен оставаться на нем всю свою жизнь. Что касается географии и биотического населения, то они одинаковы на всех серверах. Таким образом, на 42 серверах существует 42 версии Норрата с 42 различными наборами пользователей и аватаров.

Чтобы разобраться в особенностях населения этих серверов, я задал в опроснике серию вопросов об участии респондентов в жизни норратного и земного обществ (см. Таблицу 1). Пожалуй, самой большой неожиданностью было обнаружение 20%-ной фракции игроков, которые считают, что они «живут в Норрате». Еще 22% выразили желание проводить там все свое время. Еще 40% показали, что если бы в Норрате у них был приличный заработок, то они бы прекратили заниматься экономической деятельностью на Земле (работать или посещать школу) и посвятили бы свои рабочие часы экономике Норрата.

Учитывая, что в EQ в любой момент времени находятся порядка 60.000 человек, можно сделать вывод, что порядка 12.000 считают себя его постоянными жителями.

В таблице 2 сведены демографические данные респондентов. Судя по ним, типичный обитатель Норрата - хорошо образованный американец в возрасте 20+ лет, зарабатывающий порядка 20\$ в час. Существенная часть респондентов является студентами (35 процентов). Любопытно, что те, кто считают себя резидентами Норрата, мало чем отличаются от тех, кто таковыми себя не считает. Резидентам свойственен несколько более низкий уровень образования, более низкий уровень доходов, а также они в меньшей степени связаны земными обязатель-

вами (семья, дети). Подобно всем эмигрантам, они готовы рвануть в новый мир, если старый не оправдывает их ожиданий и у них отсутствуют связывающие их обязательства.

В Таблице 3 приведены данные по деятельности респондентов. Т.к. у большинства игроков есть больше одного аватара (в среднем - 2.7), то приведенные значения относятся к основным, наиболее прокачанным персонажам (максимальный уровень в EQ - 60).

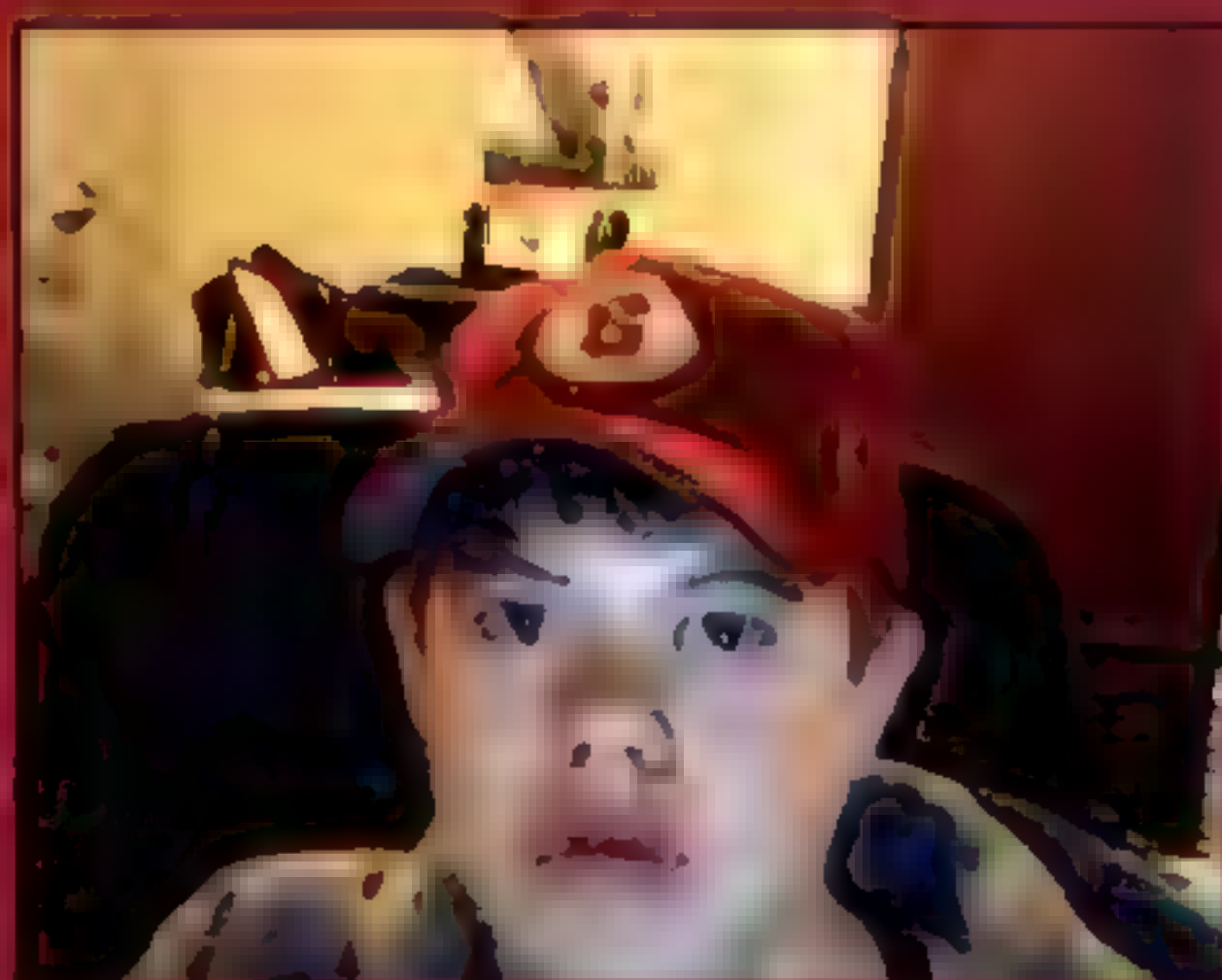
У посетителей Норрат поглощает 4 часа ежедневно, а у резидентов - свыше 6 часов. Среди взрослых игроков свыше четверти посетителей и половина резидентов проводят в Норрате в течение типичной недели больше часов, чем они тратят на зарабатывание денег в реальной жизни. Усредненному аватару приблизительно один год от роду, а на его воспитание владелец затратил почти 800 часов. Положительный момент: у этого аватара уже 38 уровень опыта, он неплохо продвинулся на пути к максимальному шестидесятому. В банке у нашего ге-

роя валяются тысячи кусочков платины, а еще сотни тысяч он таскает на себе в виде продвинутого снаряжения. Если мы воспользуемся курсом черного рынка (приблизительно 0.01\$ за один РР-кусочек платины), то его накопления пересчитываются в 1800\$ для посетителей и 3000\$ для резидентов. При этом нужно помнить, что аватары сами по себе также кое-что стоят (тем более, что обычно на одном эккаунте существует несколько аватаров). Как видите, для обитателя Норрата аватары представляют собой довольно значительную ценность.

(Окончание в следующем номере)



Мы публикуем фото "героя" этой истории только потому, что наш журнал все еще не распространяется в Соединенных Штатах



Не так давно во вселенной EverQuest произошли любопытные события. Пятнадцатилетний тинейджер Вестон Вилкинсон (Weston Wilkinson) умудрился спереть несколько прокачанных эккаунтов. Начал он с того, что от имени службы технической поддержки разослал письма куче пользователей. В куче нашелся такой, который принял запрос о логине и пароле за чистую монету. Как оказалось, этот недалекий человек обладал множеством друзей в мире Норрата. Столь же доверчивых, как и он сам. На втором этапе операции парнишка стал у всех, кто окликал его в игре, спрашивать доступ к эккаунтам, якобы для совершения определенных благородных поступков и благодеяний.

Большинство добытых эккаунтов Вестон продал. Также он испытывал извращенное удовольствие, заходя на зверквестовые форумы и издеваясь над доверчивыми жертвами.

А потом парня вычислили. В Сети появились координаты его местожительства, номер домашнего телефона и даже несколько фотографий. Что тут началось... Обсуждение нового поворота в ситуации с ворованными эккаунтами на форуме ezboard заняло почти три десятка страниц. Информацию о местонахождении негодяя-подростка в течение суток просмотрели сотни тысяч человек. Сначала у него дома раскалился телефон: его родителям популярно объясняли, что сделал их сынишка и на какие дела он теперь «попал». Потом развернулось обстоятельное обсуждение того, какие действия нужно предпринять в отношении несчастного. Вскоре нашлись те, кто встал на защиту родных и близких Вестона. Потом, видимо в связи с испугом за жизнь тинейджера, из Сети исчезли все его фотографии и координаты. Чем закончилась эта история, я рассказать не могу. Поиск информации на форумах и прочих сетевых ресурсах положительных результатов не дает. Не исключено, что парень теперь проходит по программе защиты свидетелей. Иначе ему не спастись.

Hooligans: Storm over Europe

Во время игры нажмите [Ctrl] и вводите следующие коды:

broodjekroket - получить ~450000;
frikandel - увеличить число ваших хулиганов;
shaslick - получить огнестрельное оружие и бомбы;
stampot - выиграть;
boerenkoolmetworst - проиграть.

**Settlers 4 Mission Pack**

Во время игры нажмите [Enter] и вводите следующие коды:

lmkolp - открыть всю карту;
lwin - выиграть.

**Star Wars: Starfighter**

Зайдите в меню опций (Options Menu) и вводите следующие коды:

overseer - включить режим кодов;
bluensf - открыть доступ ко всей авиатехнике;
jarjar - jarjar-режим, реверсное управление;
minime - неуязвимость;
director - альтернативное управление;
nohud - открыть дополнительные возможности в игре;
james - рабочий день Джеймса (James);
heroes - космический корабль и заставки;
woz - рождественская FMV;
lateam - посмотреть список программистов;
sileam - то же самое, что и код lateam;
simon - рисунки Саймона (Simon);
credits - посмотреть список разработчиков;
ltdigd - прочитать сообщение от программистов;
bluensf - секретный космический корабль для бонусных миссий.

**Sid Meier's SimGolf**

Чтобы получить \$10000, нажмите одновременно [Shift] и [EQUALS].

А если вы одновременно нажмете [Ctrl] и [S], отпустите их и напечатаете слово "BOMBSHEEP" (без кавычек), вас будет ожидать сюрприз...

**Serious Sam: The Second Encounter**

Вызовите консоль клавишей [~] и используйте любые из следующих кодов. После ввода каждого кода нужно нажать [Enter]:

please god - режим бога;
please refresh - полная энергия;
please fly - режим полета;
please ghost - режим прохождения сквозь стены;
please tellall - видеть все сообщения;
please giveall - все оружие и патроны;
please killall - уничтожить всех врагов на уровне;
please open - открыть все двери;
please invisible - невидимость.
 Коды работают как в полной, так и в демо-версий.

**Persian Wars (Персидские войны)**

999999 динаров: сохраните игру. Зайдите в директорию `sauvegarde\sauvegarde0#\`, которая находится в папке с игрой (# принимает значения от 1 до 10 в зависимости от слота сохранения; вам нужно выбрать значение, соответствующее тому слоту, в который вы сохранились). Откройте файл `sebinfo.txt` и напечатайте на первой строке число 999999.



Shadow Force: Razor Unit

Во время игры нажмите клавишу [~] (тильда) для вызова консоли и вводите следующие коды. # принимает значения 1 и 0; 1 – включить код, 0 – выключить:

god # - режим бога;
aiGodMode # - режим бога для врагов;
aiProtectProtectee # - режим защиты;
aiDisableEars # - враги вас не слышат;
aiDisableEyes # - враги вас не видят;
noclip # - режим прохождения сквозь стены.



Heli Heroes

Во время игры нажмите клавишу [~], введите любой из следующих кодов и нажмите [Enter]. Для удобства можно поставить игру на паузу, нажав кнопку [Pause].

GiveMeFuel – горючее;
MoreLives – жизни;
HealthMe – здоровье;
GiveMeInvulnerable – 30 секунд неуязвимости;
GiveMeInvisibility – 30 секунд невидимости;
GiveMeAllAmmo – все оружие;
GiveMeAll – все вышеперечисленное “в одно касание”.

Cossacks: The Art of War

Во время игры нажмите [Enter], введите любой из следующих кодов и еще раз нажмите [Enter]:

lzmena – возможность переключаться на других игроков, щелкнув на их цвете;
multivar – получить контроль над вражеским юнитом при нажатой клавише [P];
supervisor – открыть всю карту;
www – активирует одновременно три вышеперечисленные кода;
money – получить 50000 единиц леса, еды, камня, золота и угля;
VICTORY – выиграть уровень (именно большими буквами!).

Disciples 2: Dark Prophecy

Во время игры нажмите [Enter], введите любой из следующих кодов и еще раз нажмите [Enter]:

moneyfornothing – 9999 манн и золота;
borntorun – устанавливает параметр Party Movement Points на максимум;
help! – исцеление;
wearethechampions – выиграть миссию;
loser – проиграть миссию;
herecomesthesun – открыть всю карту;
paintitblack – скрыть неизвестные участки карты;
anotherbrickinthewall – позволяет строить здания в столице заново;
givepeaceachance – мир со всеми нациями;
badtothebone – война со всеми нациями;
cometogether – альянс со всеми нациями;
jump – повысить уровень XP.



Sid Meier's Civilization III

Как начать игру со 100000 единиц золота и PW: начните новую игру и введите Leemur вместо вашего имени (Leader Name).

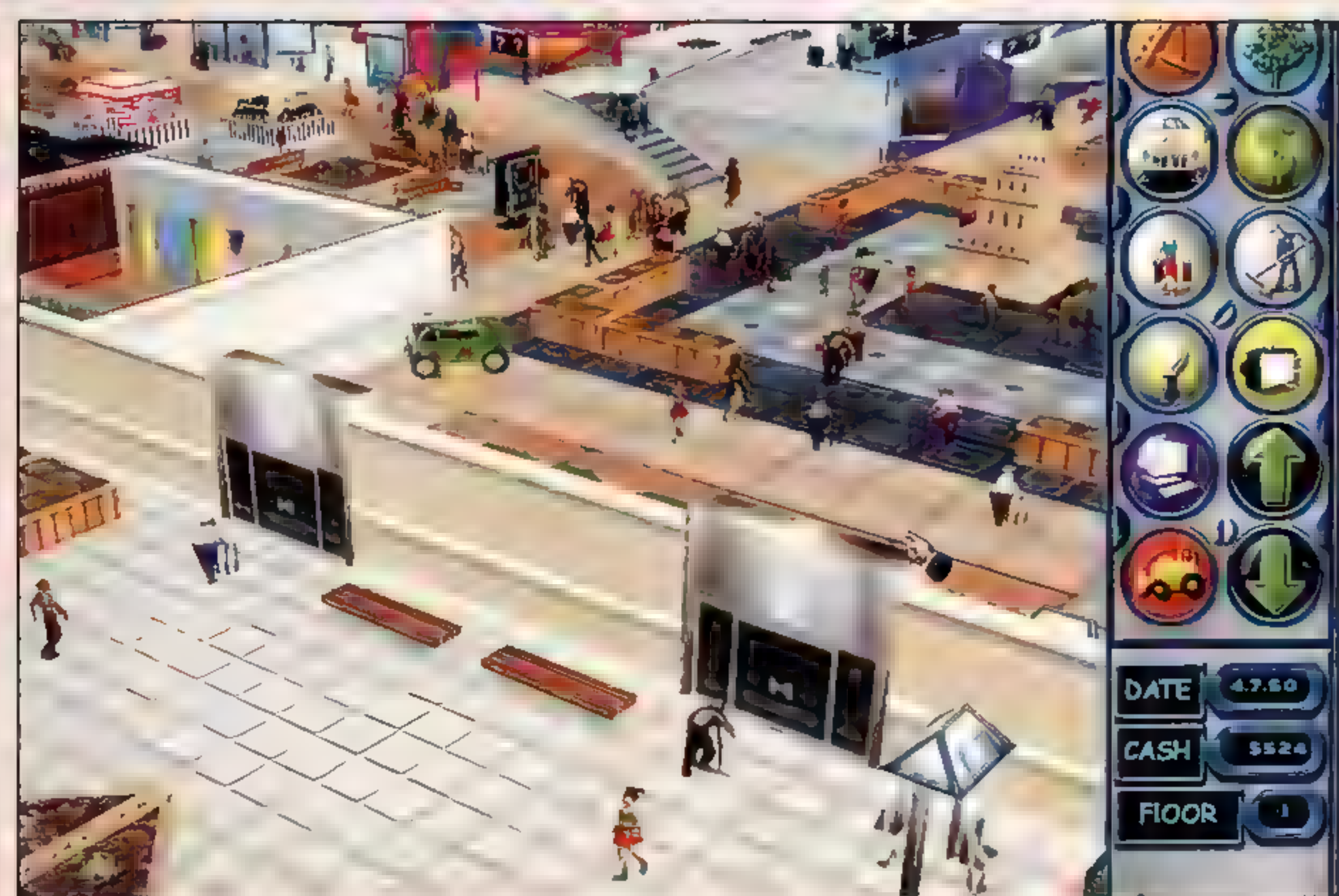
Бесконечное золото: любым текстовым редактором откройте файл script.slc, который находится в директории ...\\ctp_data\\default\\gamedata, и добавьте в него следующее:

```
trigger 'DOR_T_Give_Gold' when (IsHumanPlayer(g.player) && (player.1.gold<=200000))
{
  AddGold(g.player,1000000);
}
```

Как открыть всю карту: когда вы сохраняетесь, назовите сохраняемую игру multi.



Mall Tycoon



В главном меню наберите любой из следующих кодов, удерживая при этом нажатой клавишу [Ctrl]:

hdirate – повысить рейтинг на 100;
hdcash – получить \$100000;
hdllore – разработать все технологии и исследования;
hditech – разработать текущий проект;
hdizooma – включить режим неограниченного приближения/удаления;
hdidizzy – включает альтернативный режим просмотра одновременным нажатием клавиш [Alt] + [Up] или Hold [Alt] + [Down];
Hdiart – посмотреть мультимедиа.

Battle Realms

Уничтожение вражеской постройки: выделите нужное вам здание и нажмите одновременно [Ctrl]+[D]. А теперь наблюдайте, как вражеский объект превращается в пыль.

Экстремальный разгон карт на базе ATI RADEON 8500 и NVIDIA GeForce3 Ti 500

Почти год назад вышел аналогичный материал, которым мы продолжали цикл обзоров, посвященных разгону видеокарт в экстремальных условиях. При этом не нарушается целостность видеокарты (то есть пригодность для гарантийного обмена), поскольку отсутствует перепайка (или допайка) некоторых элементов, влияющих на изменение напряжения питания на памяти и чипе.

Как говорится, «если Магомед не идет к горе, то гора идет к Магомеду», то есть если мы не изменяем саму видеокарту, увеличивая ее разгонный потенциал, то мы стараемся изменить окружающие условия так, чтобы достичь той же цели - повышения «разгоняемости». То есть разгон достигается при помощи помещения системного блока вместе с видеокартой в условия крайне низких температур (но не очень запредельных, чтобы не испортить оборудование с движущимися частями).

Разумеется, оба способа экстремального разгона не годятся для повседневного использования (поскольку повышение напряжения на чипсете и/или памяти приведет к очень быстрому старению карты, а эксплуатация платы в условиях очень низких температур почти невозможна в домашних условиях). Поэтому мы ставим подобные эксперименты только для интереса (общего развития), да и просто для того, чтобы попытаться представить, какую производительность можно получить, если бы разработчики графических процессоров смогли перейти на новый технологический процесс

выпуска GPU, обеспечив при этом более высокие частоты работы прежних чипов (ну что-то вроде GeForce2 GTS - GeForce2 Ultra).

Вернемся к материалу годичной давности. Тогда на рассмотрении была карта на базе NVIDIA GeForce2 Ultra как самая быстрая из всех существующих год назад. Я в то время писал (цитата):

«В это время года тема морозов весьма актуальна. Несмотря на то, что нынешней зимой в Москве можно по дням вспомнить, когда были морозы (хотя вся Сибирь уже вымерзает от нагрянувших туда морозов под -50 градусов), все же удалось в один прекрасный день поймать «прохладу» в -2 градуса, чтобы вытащить тестовый системный блок на балкон и снять скоростные показания видеокарты на NVIDIA GeForce2 Ultra».

Сегодня только можно вздыхать по этому поводу, смотря на то, какие морозы овладели средней полосой России в конце 2001-го года и в начале нынешнего. Это уже не то отсутствие снега в 2000 году до 20-го декабря и не слякоть вплоть до конца года. Справедливости ради надо сказать, что нынешней зимой бывали и дни, когда морозы отступают почти до оттепели (но это сравнительно, ведь -4 градуса относительно -25 покажутся почти теплом). При этом буквально за одну ночь температура могла опуститься или подняться сразу на 20 градусов. Вот и сейчас, когда я пишу эти строки, за окном уже -27. Впрочем, очень может быть, что к моменту публикации уже снова грянет потепление до каких-то -5 градусов (даже обещают до нуля!).

Вот как раз в одно из таких «потеплений» я и провел эксперимент с разгоном двух самых мощных на сегодня 3D-акселераторов, базирующихся на процессорах от разных компаний: ATI и NVIDIA. Хотя, если сказать справедливо, на балконе тогда было вовсе не -4, целых 11 градусов ниже нуля. Надо напомнить, что летом прошлого года при разгоне GeForce3 с помощью морозильной камеры холодильника, температура корпуса системного блока составляла -18 градусов! И все оборудование прекрасно перенесло такой мороз (хотя за HDD я сильно волновался).

В данном случае проблем в процессе тестирования также не возникло, хотя, как и в прошлогодичный «зимний» разгон, тестер (то бишь я) сильно замерз около балконной двери, сидя вплотную к монитору.

Итак, в этот раз испытаниям подверглись целых две карты: ATI RADEON 8500 (275/550 MHz) и Hercules 3D

Prophet III Titatium 500 на базе NVIDIA GeForce3 Ti 500. Обе видеокарты были уже представлены в соответствующих обзорах, поэтому я не буду тратить ваше время и внимание на знакомство с ними. Перейдем к описанию конфигурации стенда, который, собственно, и выставился на мороз:

Компьютер на базе Pentium4 (Socket 478):

- процессор Intel Pentium4 2100;
- системная плата ASUS P4T-E (i850);
- оперативная память 512 MB

RDRAM PC800;

- жесткий диск Quantum FB AS 20GB;
- операционная система Windows ME;
- монитор ViewSonic P810 (21").

Установка и драйверы

При тестировании использовались драйверы от NVIDIA версии 21.85 и от ATI версии 7.206 (я поясню, почему использовались именно эти драйверы, а не более поздние 9.* версии: тестирование проводилось при помощи игры Return to Castle Wolfenstein, а в этой игре производительность у RADEON 8500 сильно выше, чем на последующих версиях). VSync отключен, технология S3TC активизирована, мороз -11 градусов включен.

После тестирования были зафиксированы значения температур: на процессоре +1 градус, на системной плате -6 градусов по Цельсию.

Результаты тестов

Как я уже сказал, в качестве инструментария мы использовали:

Return to Castle Wolfenstein (id Software) - игровой тест, демонстрирующий работу платы в OpenGL с использованием нами созданного и записанного демо-бенчмарка ixbt demo.

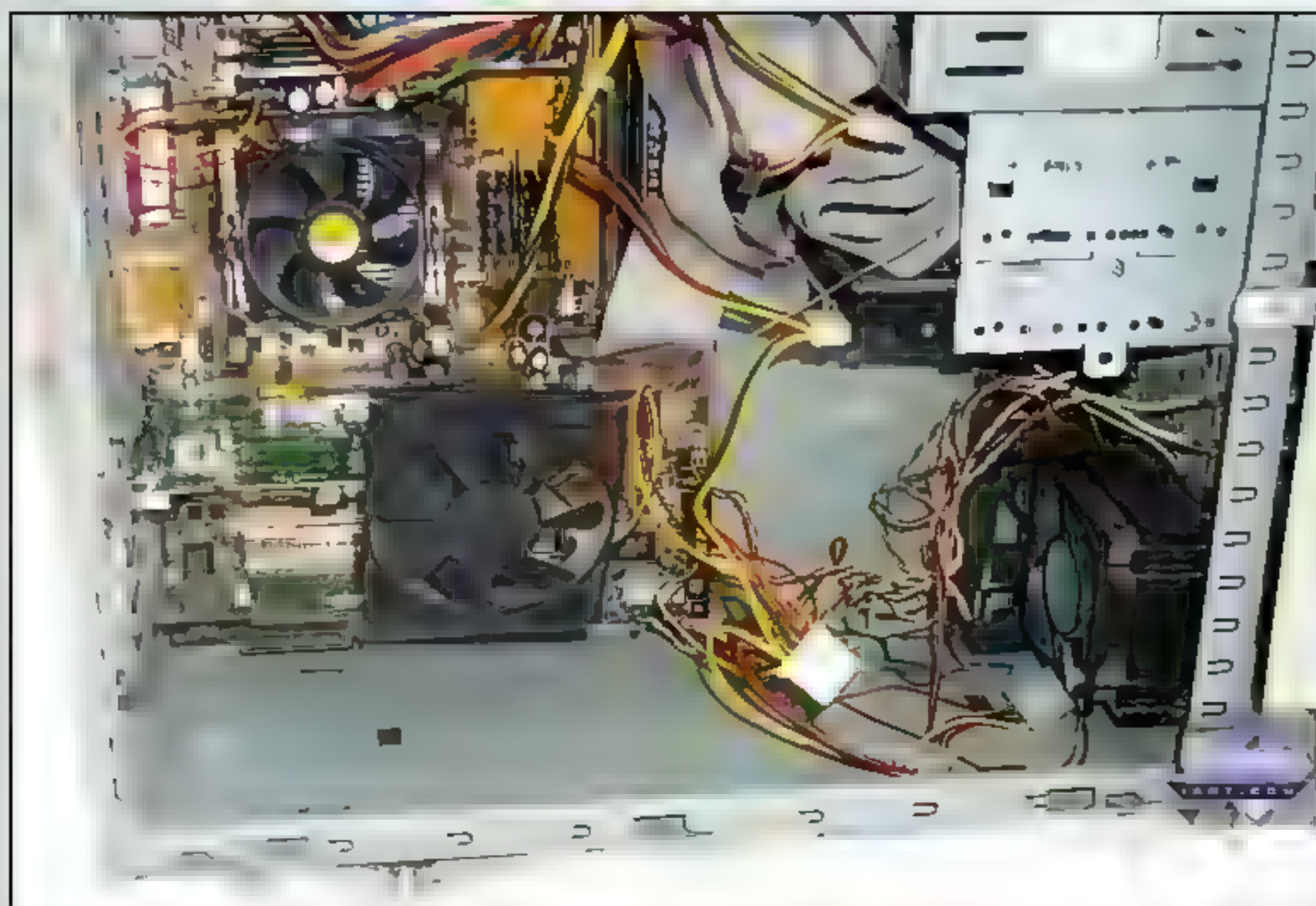
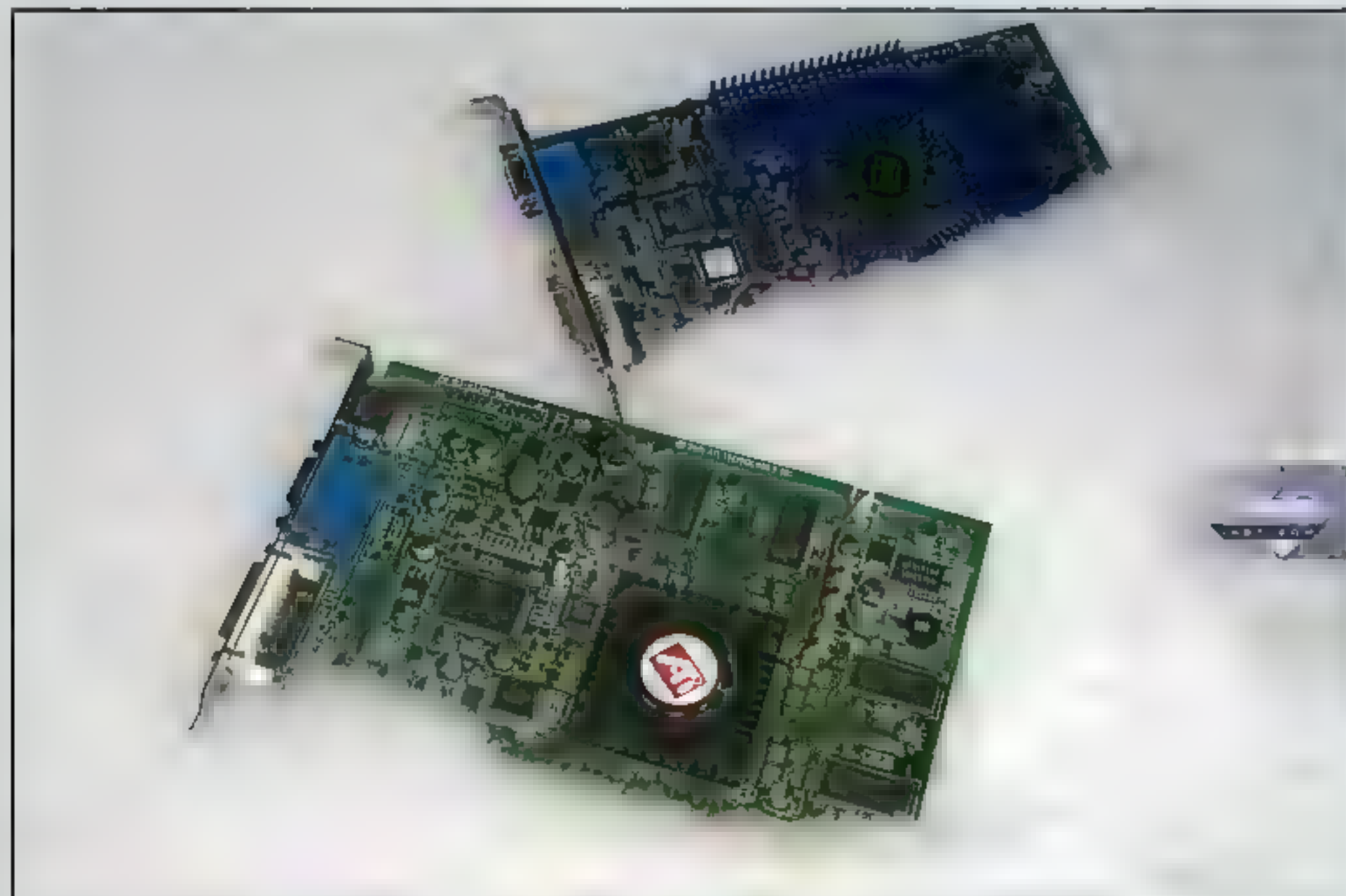
Return to Castle Wolfenstein (Multiplayer)

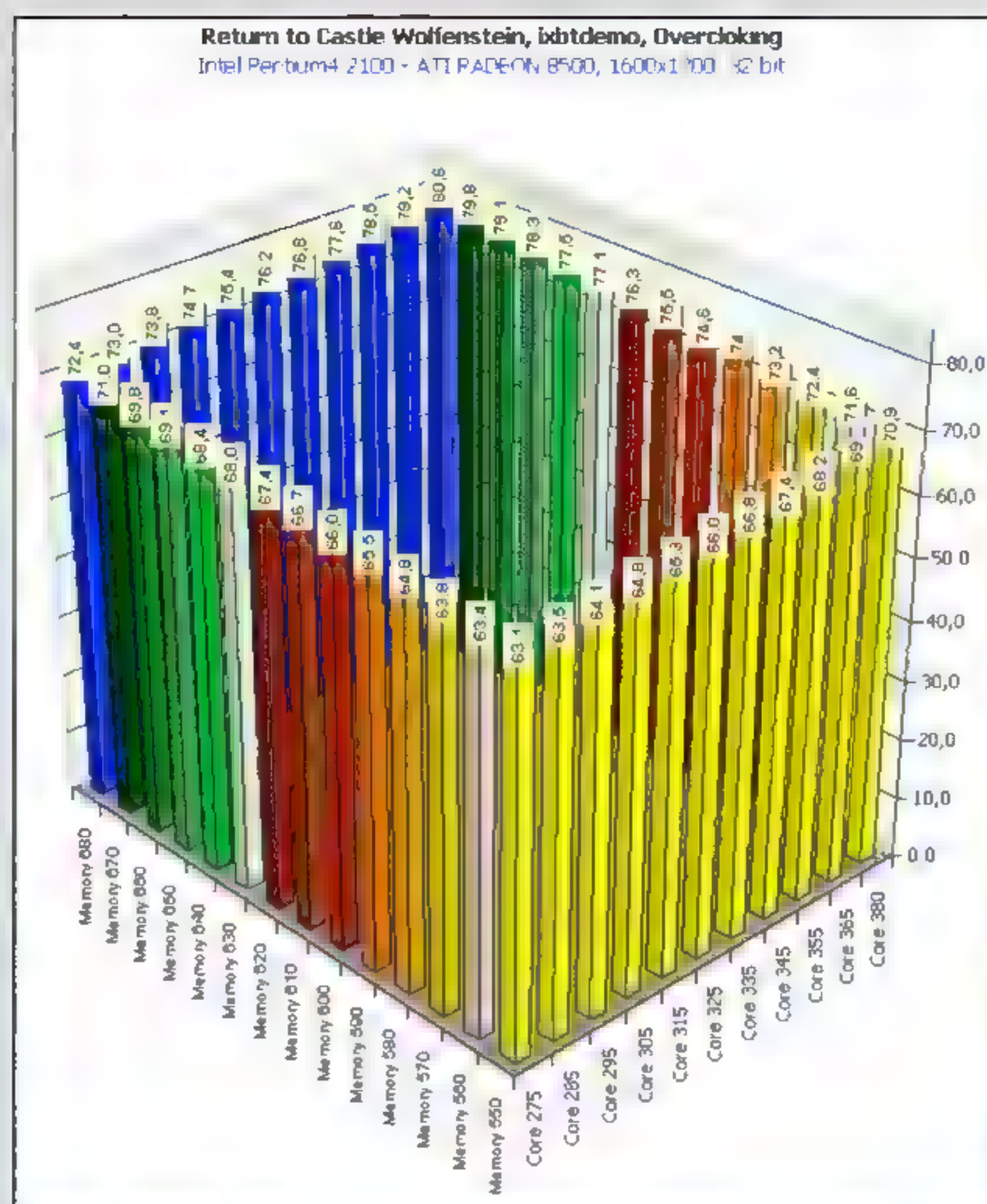
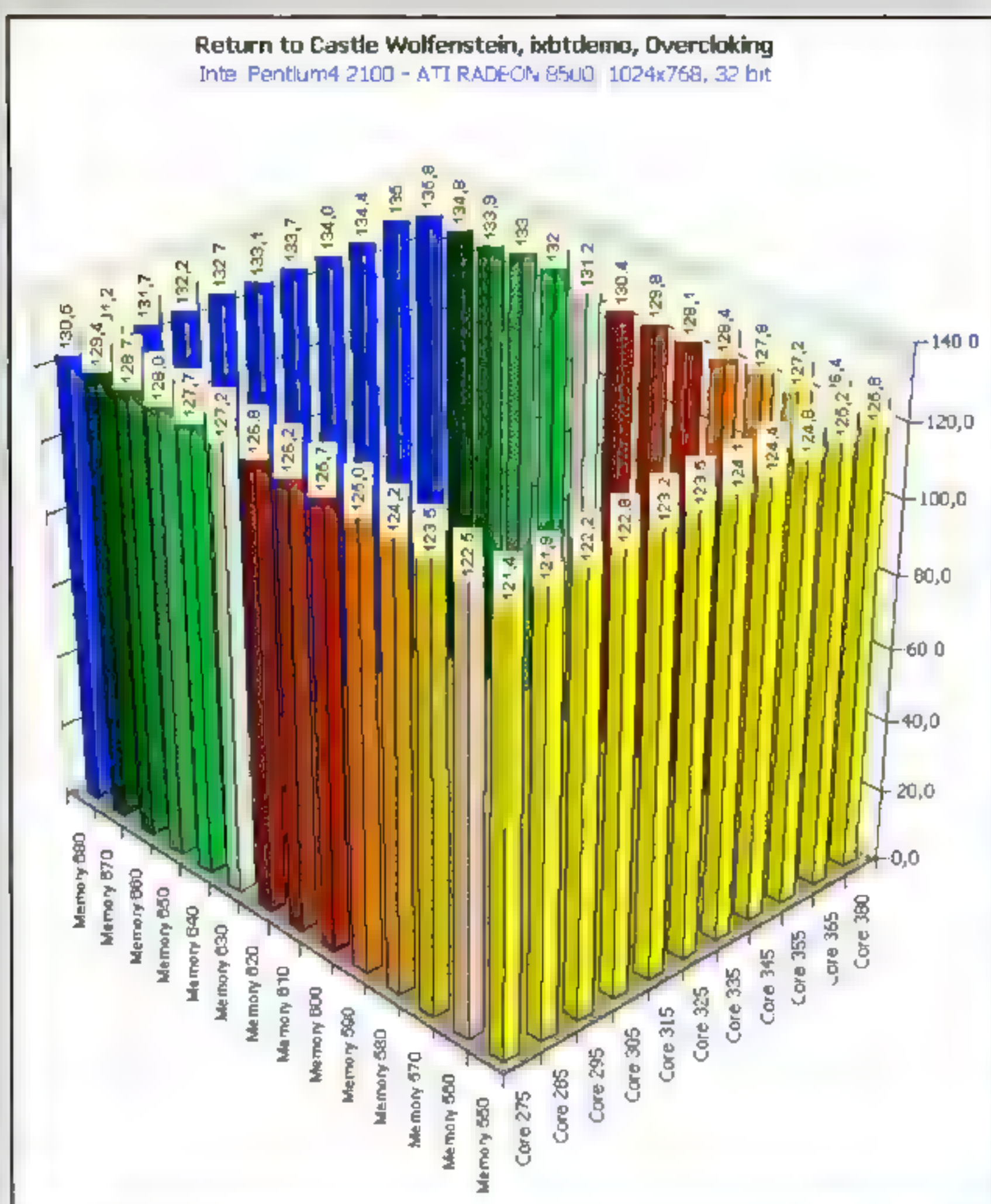
ixbt demo, режимы максимального качества

Тестирование проводилось в режиме 32-битного цвета при максимально возможной детализации и качестве текстур. Проводились последовательные повышения частот работы ядра и памяти на обеих картах, при этом прогонялись по три теста в разрешениях 1024x768, 1280x1024 и 1600x1200.

ATI RADEON 8500

Сразу в глаза бросается то, что приросты от таких, казалось бы, запредельных частот не очень велики. Разумеется, сказывается сложность данного теста







Сайт iXBT.com

Весь компьютерный мир и hi-tech на одном сайте: процессоры, системные платы, видеокарты, мультимедиа, мобильная связь. Сотни аналитических статей.

<http://www.ixbt.com>

Конференция iXBT.com

Здесь вам ответят на все вопросы! Открытые и закрытые тематические форумы, обсуждение программ, книг, интернет ресурсов и просто последних событий.

<http://forum.ixbt.com>

Баракхолка iXBT.com

Не знаешь кому продать старое "железо"? Покупка нового компьютера или сотового телефона не по карману? На баракхолке есть предложения для любых кошельков и клиентов.

<http://www.komok.com>

Computorg на iXBT.com

Профессиональные советы для конечных пользователей, желающих сделать хорошие покупки. Искусство правильного выбора.

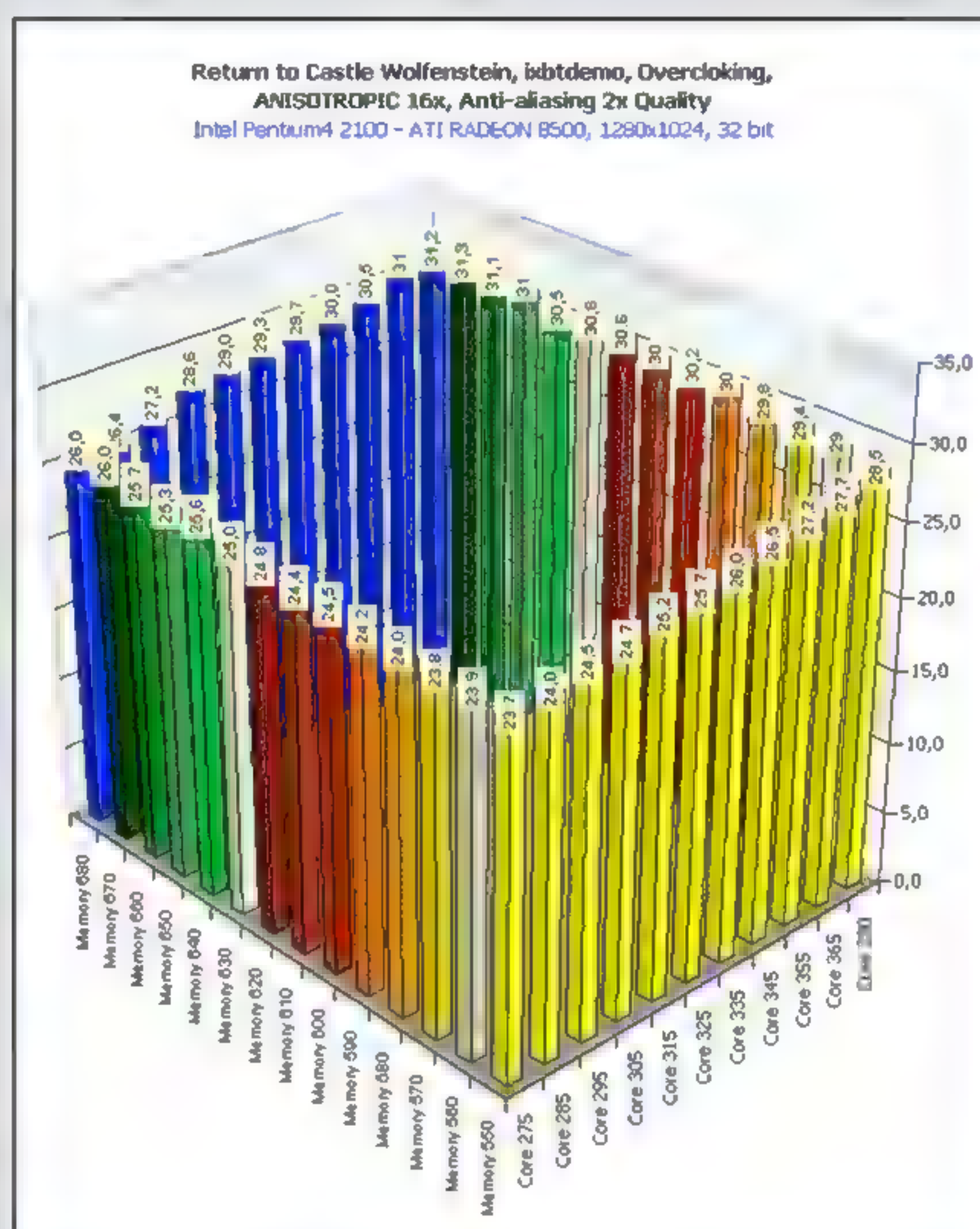
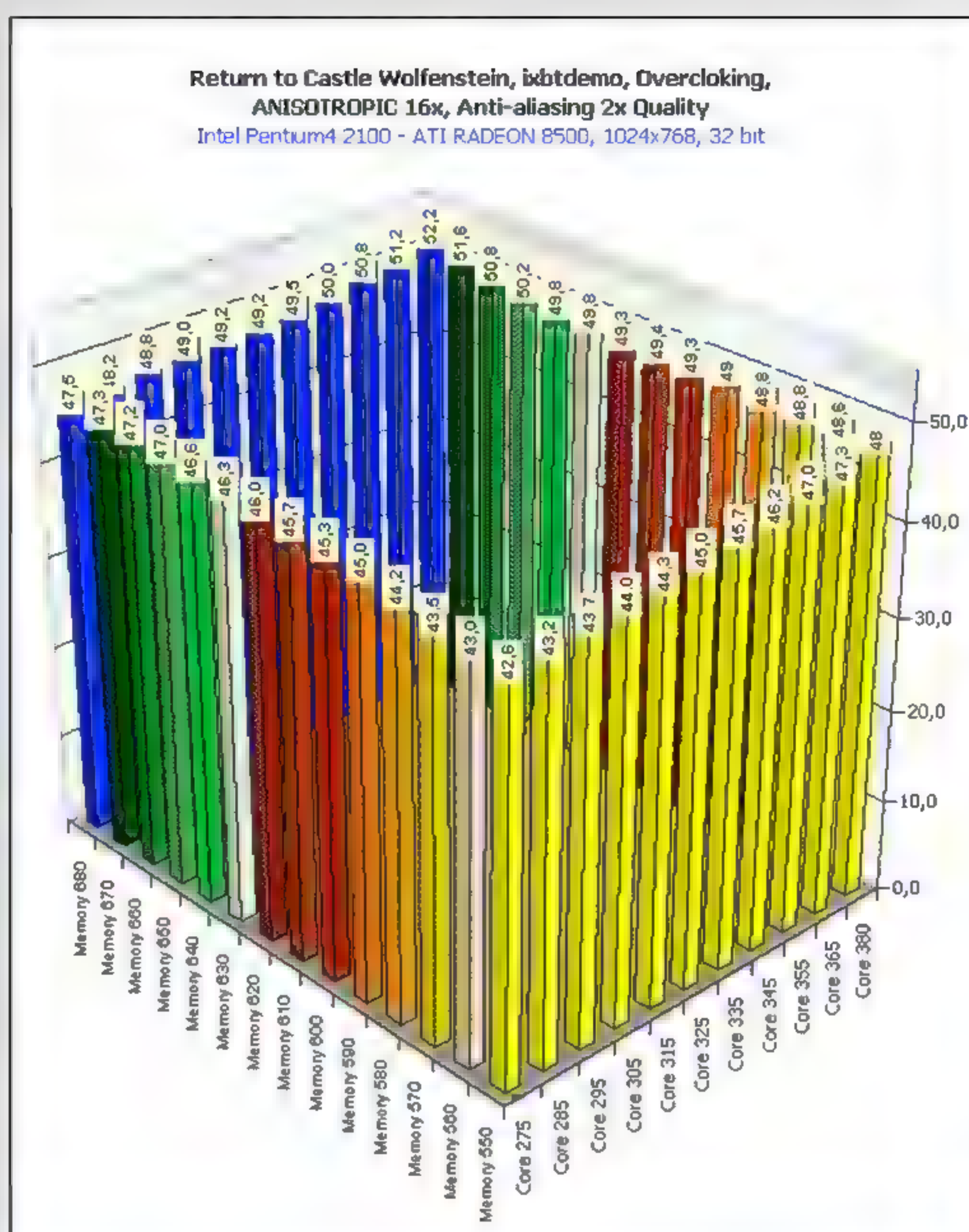
<http://computorg.ixbt.com>

Ежедневно до 350 000 ХИТОВ



анизотропная фильтрация степени 16x и антиалиасинг 2x Quality.

ATI RADEON 8500



В целом ситуация представляется очень схожей с ранее проведенным тестированием в плане достаточно вялой реакции производительности карты на резкие повышения частот работы.

NVIDIA GeForce3 Ti 500

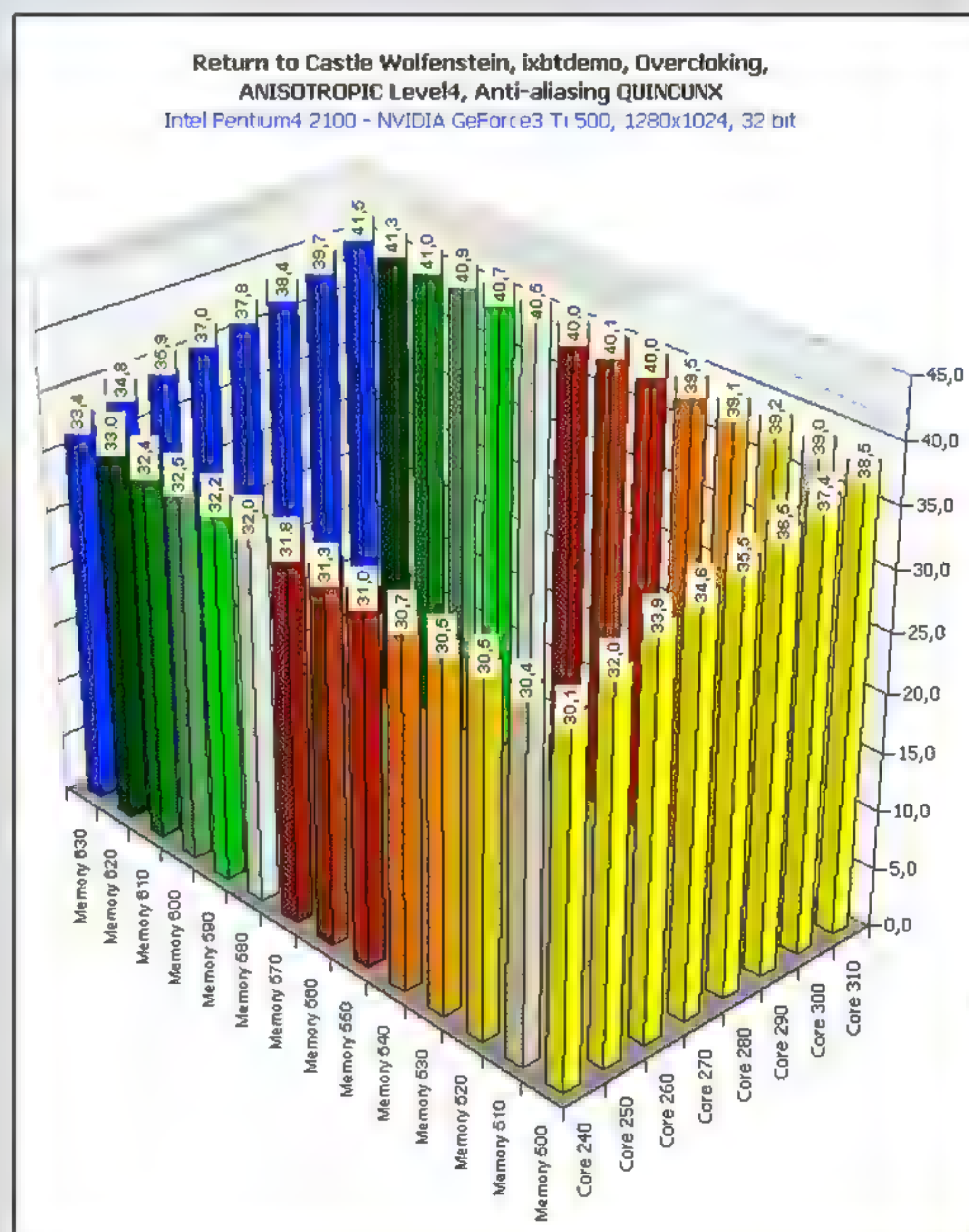
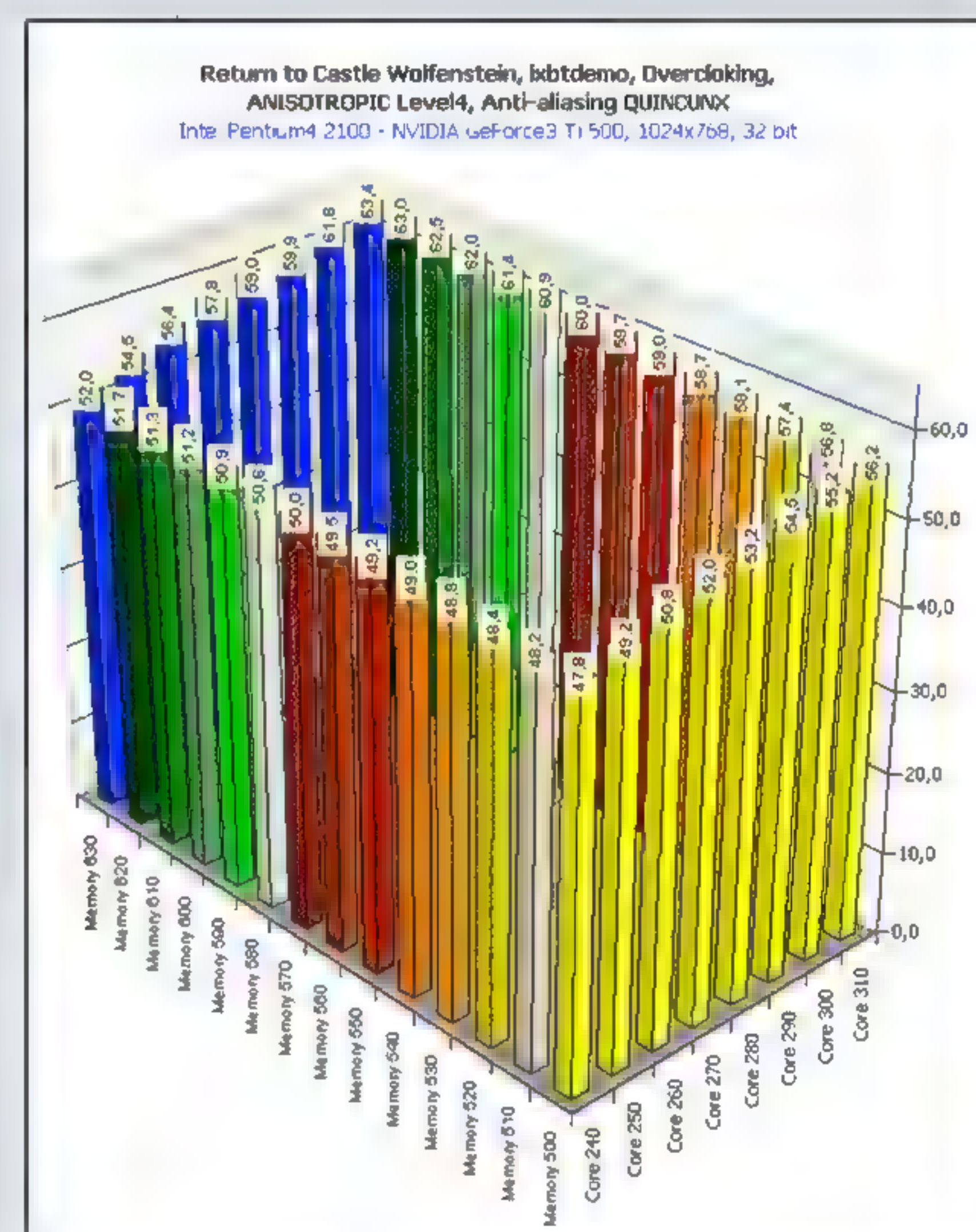
У Ti 500 ситуация лучше, чем у RADEON 8500 (ну если можно, так сказать, сравнивать совершенно разного плана анизотропии у обеих карт и различные способы организации антиалиасинга). И снова мы видим, что карта более резко отзывается на повышения частот работы, нежели соперник.

Выводы

Подведем итоги, которые достаточно тривиальны: RADEON 8500, обладающий очень слаженной и подогнанной архитектурой, работает как бы на пределе своих возможностей, которые зависят, как видно из проведенных тестов, не только от банальных частот работы ядра и памяти. Что-то внутри этого чипсета не дает ему адекват-

но реагировать на рост частоты. А вот GeForce3 Ti 500 продемонстрировал четкую зависимость от частоты, и можно вполне предположить, что если бы оба процессора смогли выйти с частотой 300 МГц, то RADEON 8500 сильно бы проиграл. На единицу роста частоты у него повышение скорости обработки 3D-графики меньше, чем у соперника в лице GeForce3 Ti 500.

Впрочем, есть предположение, что такая "вялая" реакция RADEON 8500 на разгон обусловлена влиянием конкретной платформы (i850, Pentium4), то есть возможно, что где-то драйверы не оптимизированы под данную платформу, и видеокарта просто подчас простаивает. Ну и третий вывод уже касается самой игры. Отчетливо видно, что если нагрузить карты дополнительно еще и анизотропией и антиалиасингом (а Return to Castle Wolfenstein является игрой в том числе и для одиночного прохождения), то играбельность при росте разрешения на повышенных частотах у GeForce3 Ti 500 значительно выше, хотя подъем частот не столь заоблачный, как у RADEON 8500.



**ОСТОРОЖНО
ЗЛАЯ Z-ZONE**

СЕКС, НАСИЛИЕ, РОК-Н-РОЛЛ

ЧАСТЬ №6 СУД ЛИНЧА!

Многочисленные бесчинства,
(см. позапрошлую серию)
постоянно учиняемые нашими
героями, переполнили, наконец,
чашу терпения жителей города.



Не думаю,
что твои
друзья нам
помогут!

Это еще
почему?



Они заняты.
Волокут насилие.



Ну, что вы
дуетесь? Нас ведь
даже не изваляли в
дегте и перьях.

Прекрати
подавать
им идеи!

Деготь и
перья?...



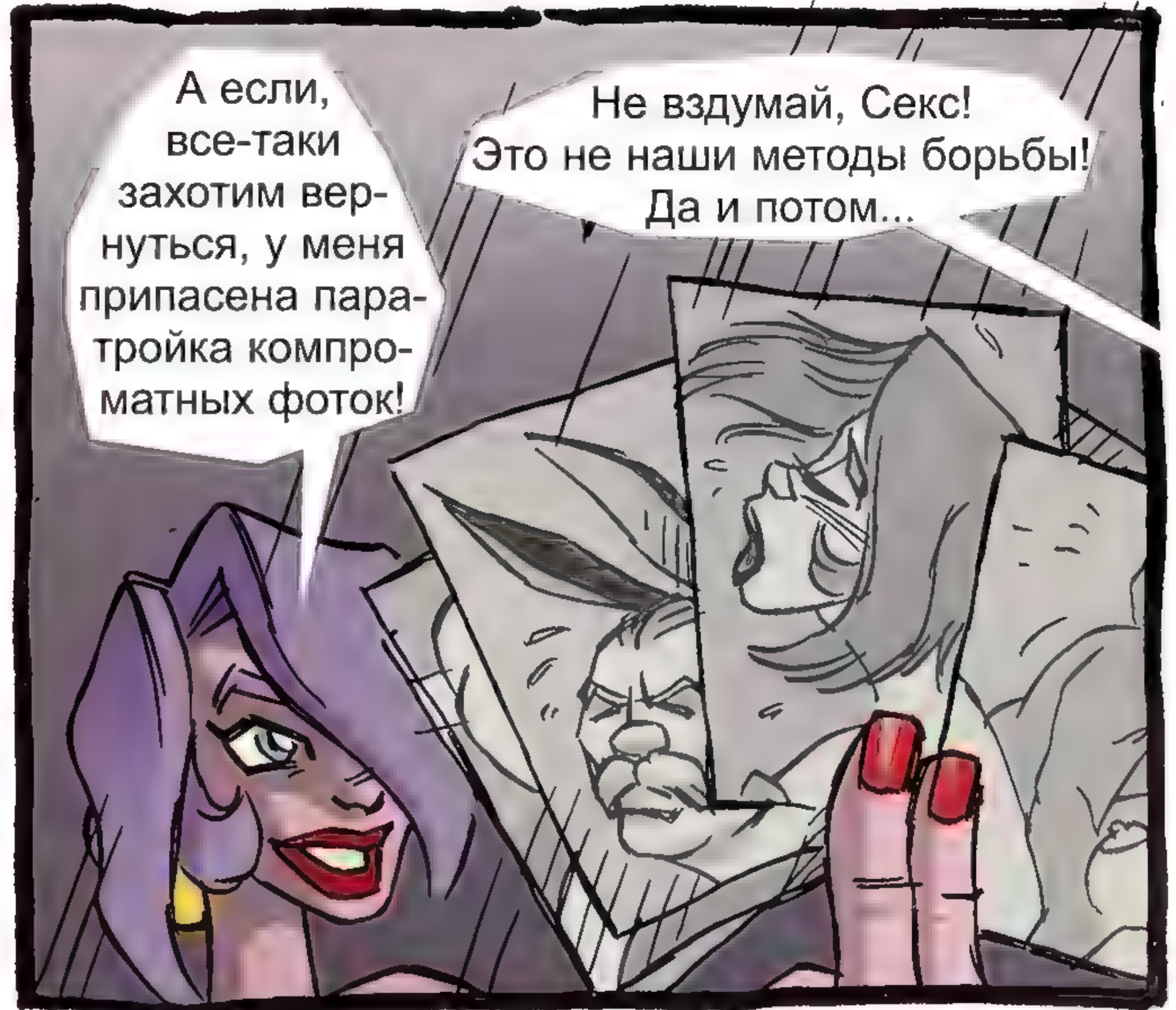
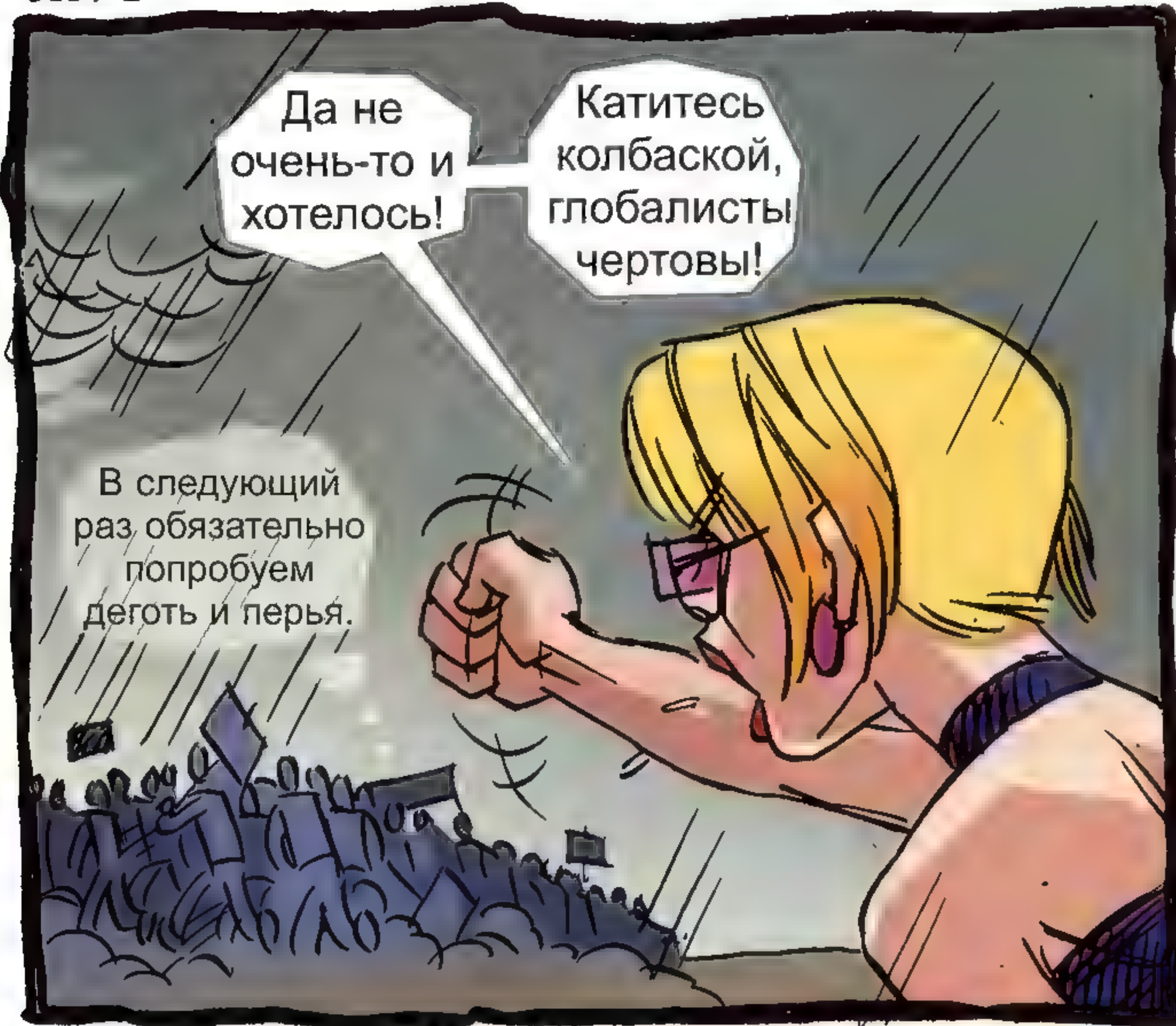
И не
возвра-
щайтесь
!!!



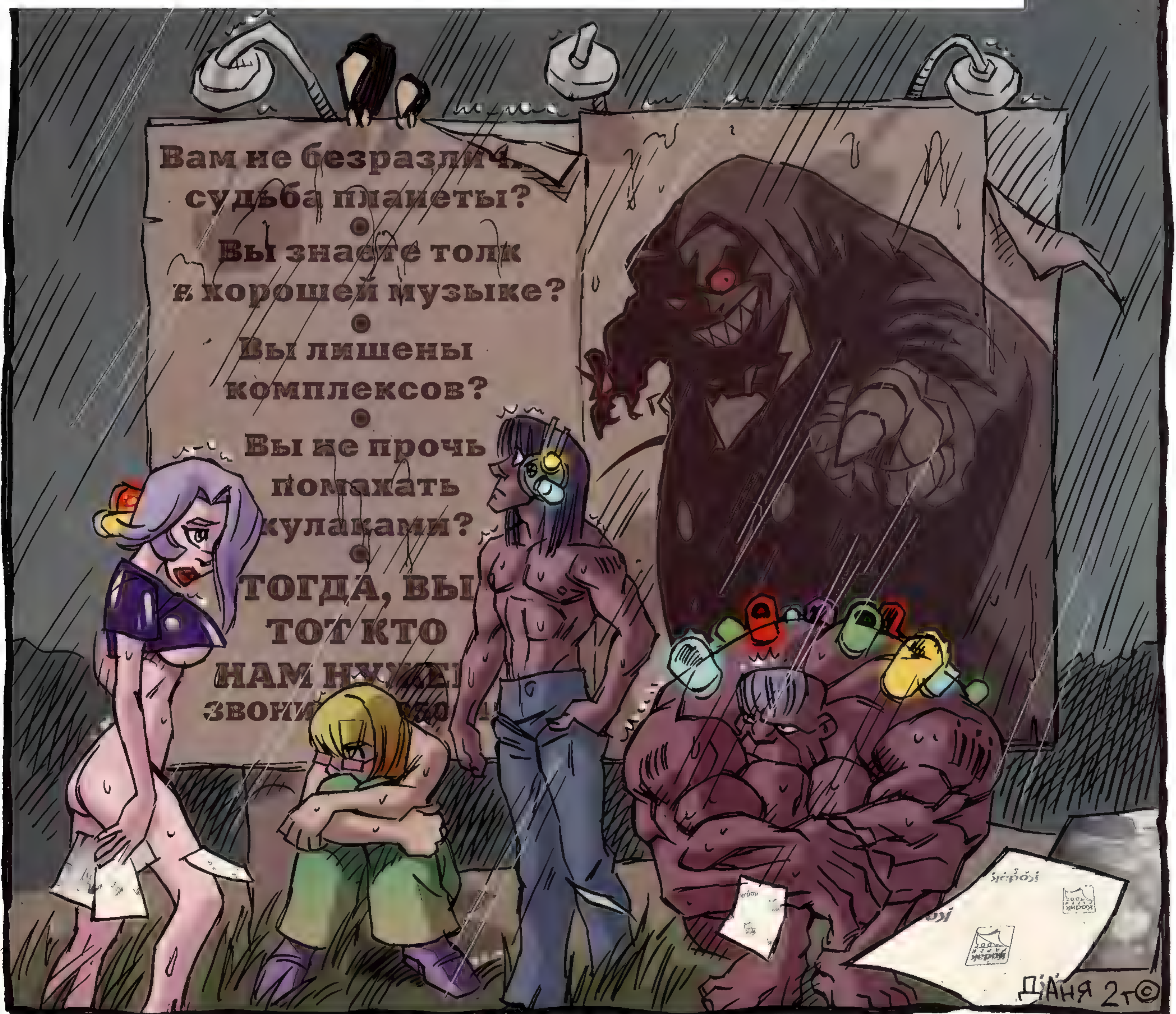
Автор: Д. А. Кузьмичёв  Арт-Студия: Люди Мёртвой Рыбы

отдельная спасибо Михе, что подсобил с раскраской

СТР. 2



“... чего бы мы не сделали, нас все равно выпрут отовсюду. Такие как мы никому не нужны!”



В следующей части:

Глядите, кто вернулся!

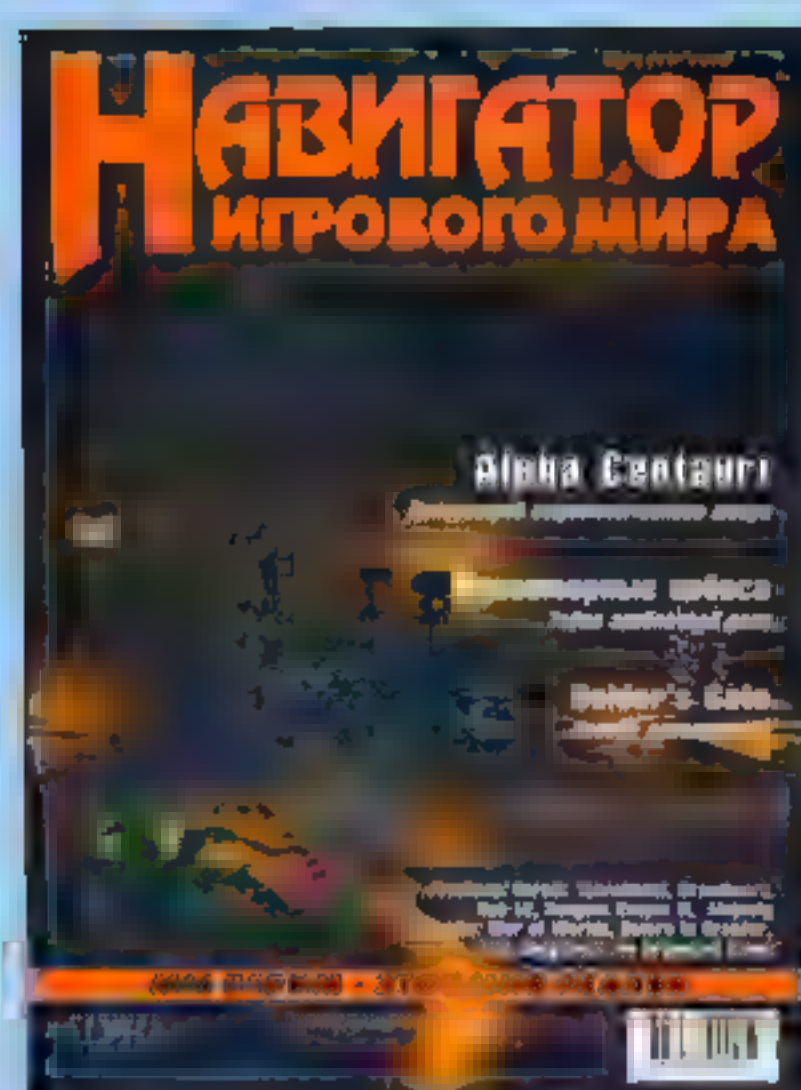
Уважаемые читатели!
Вы можете приобрести издания,
представленные на этой странице

НАВИГАТОР

ИГРОВОГО МИРА



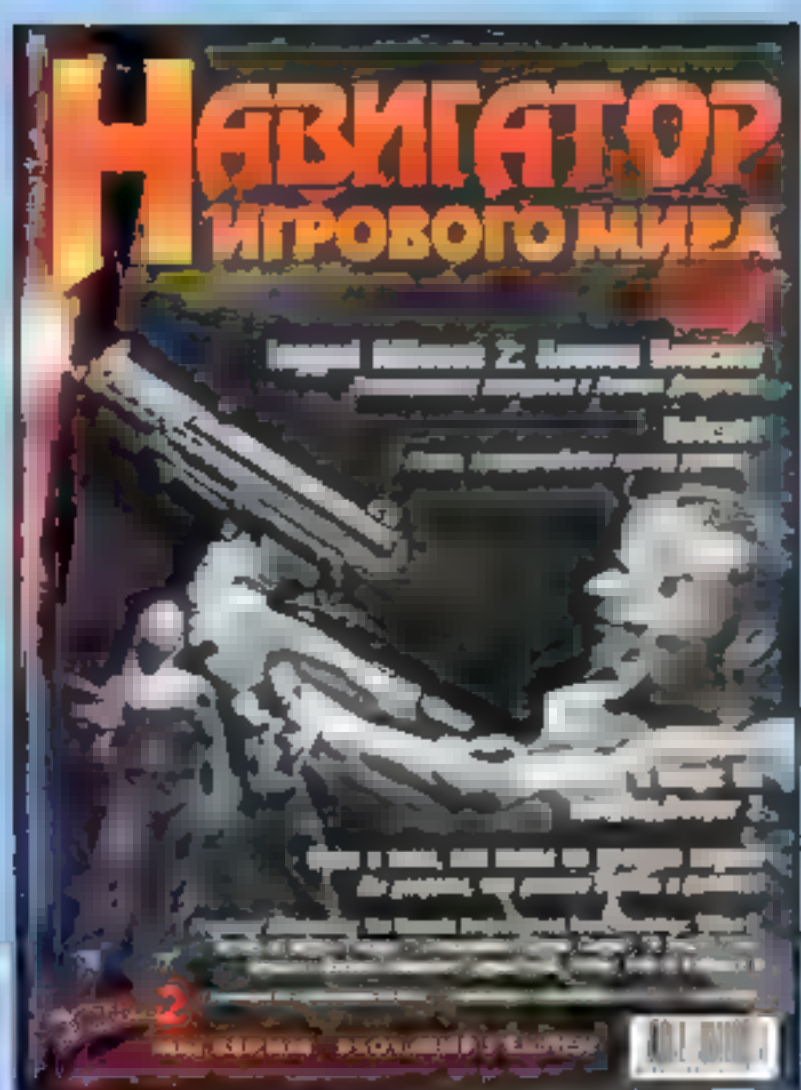
№ 6'98 - 20 руб.



№ 2'99 - 20 руб.
+ CD - 32 руб.



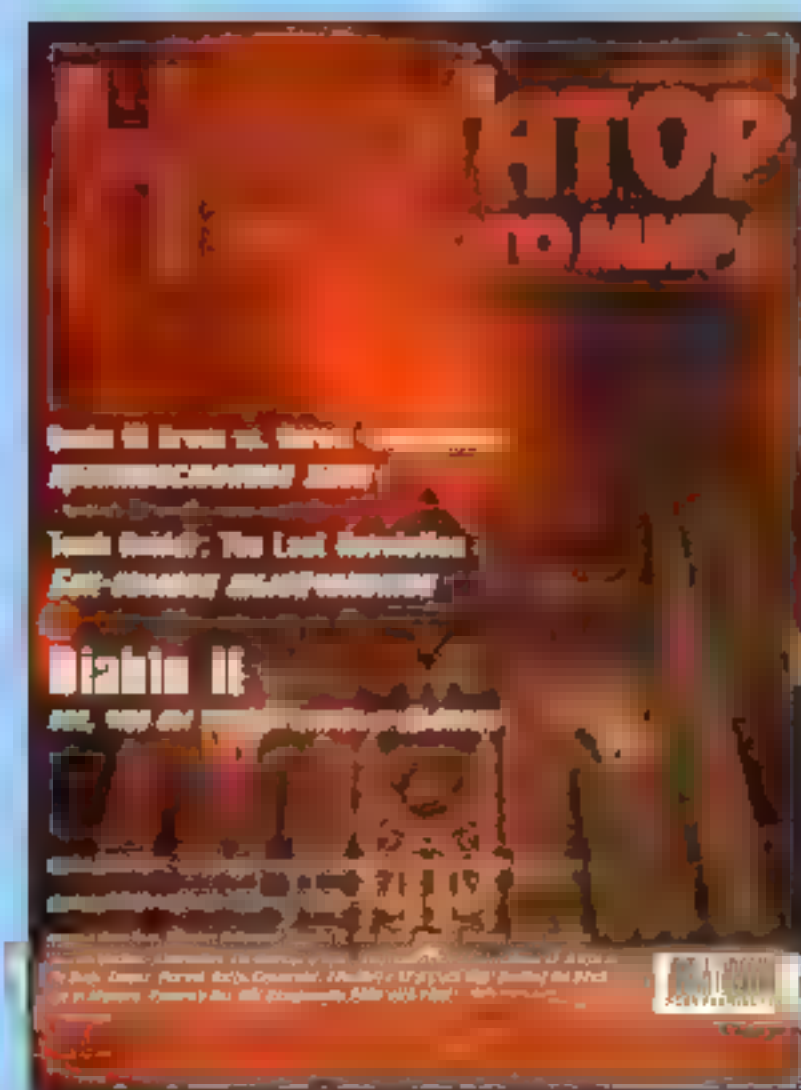
№ 3'99 - 20 руб.
+ CD - 32 руб.



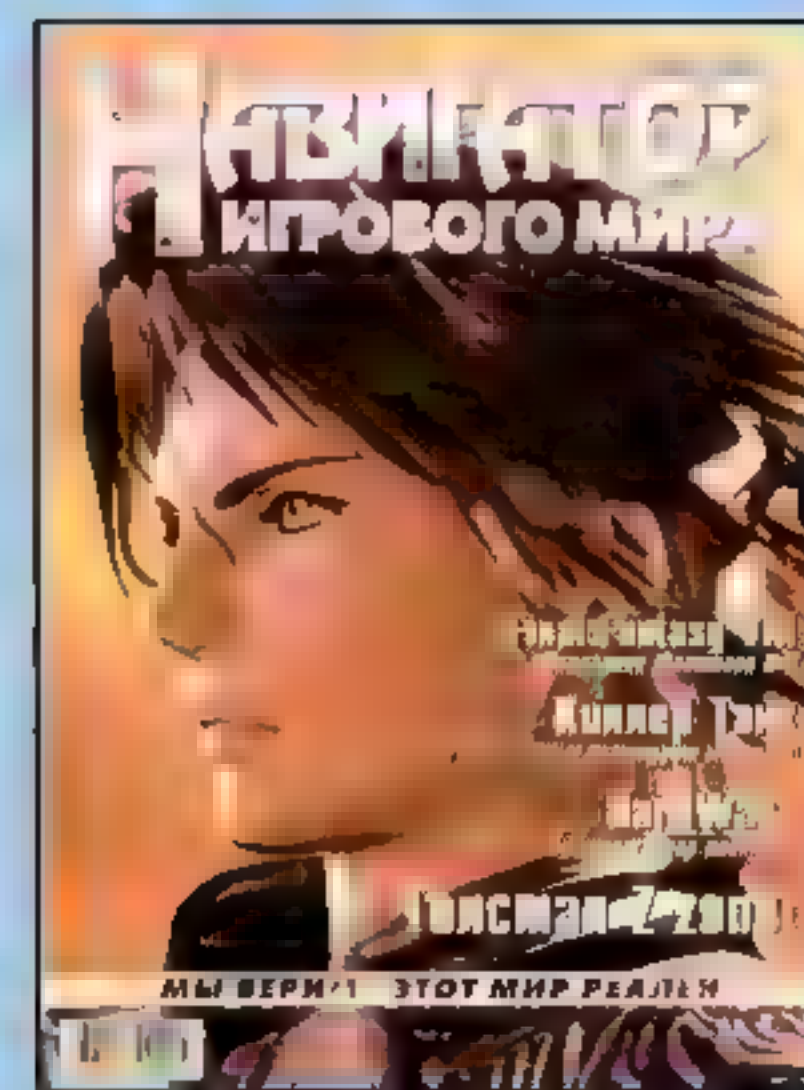
№ 6'99 - 20 руб.



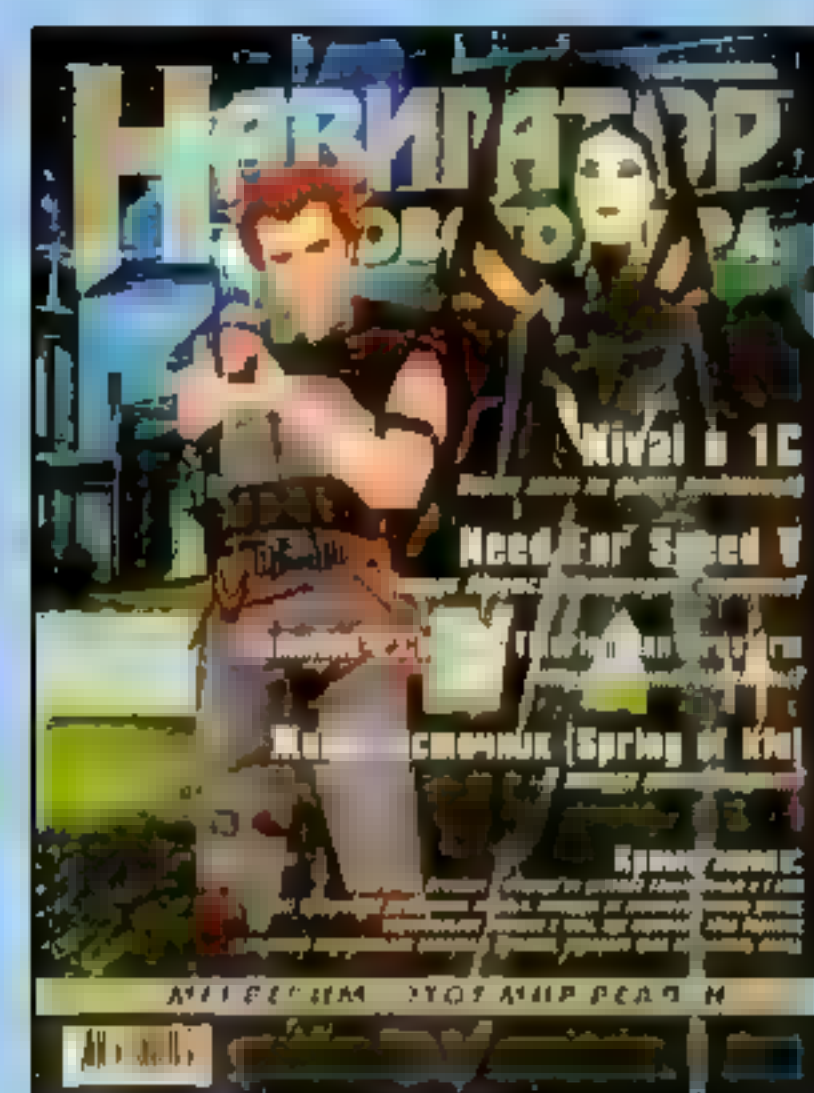
№ 10'99 - 20 руб.



№ 12'99 - 30 руб.



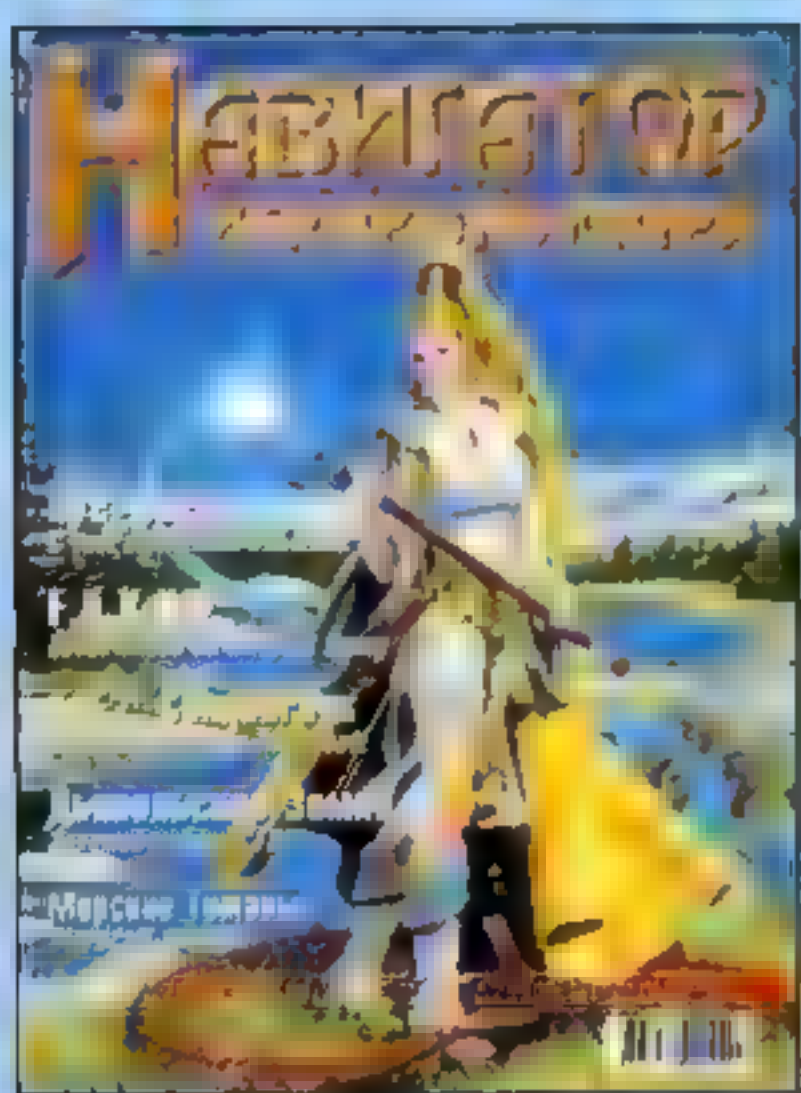
№ 2'2000 - 30 руб.



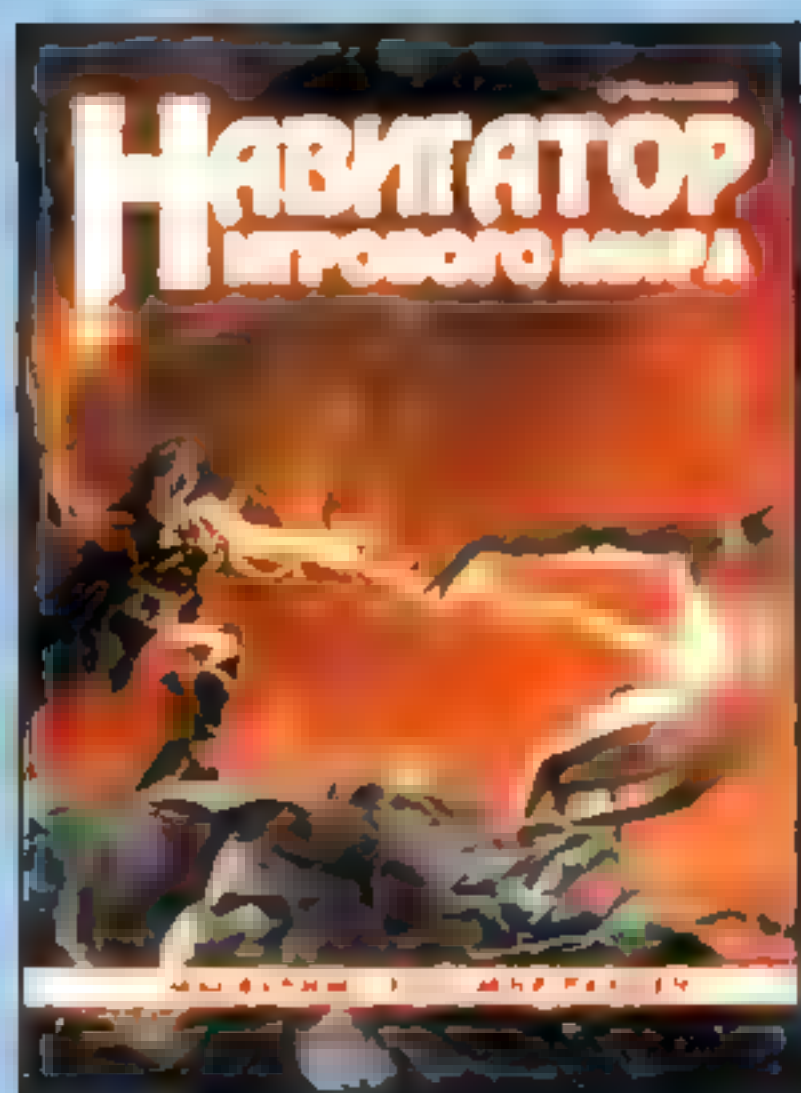
№ 3'2000 - 30 руб.



№ 4'2000 - 30 руб.



№ 9'2000 - 30 руб.
+ CD - 42р.



№ 10'2000 - 30 руб.



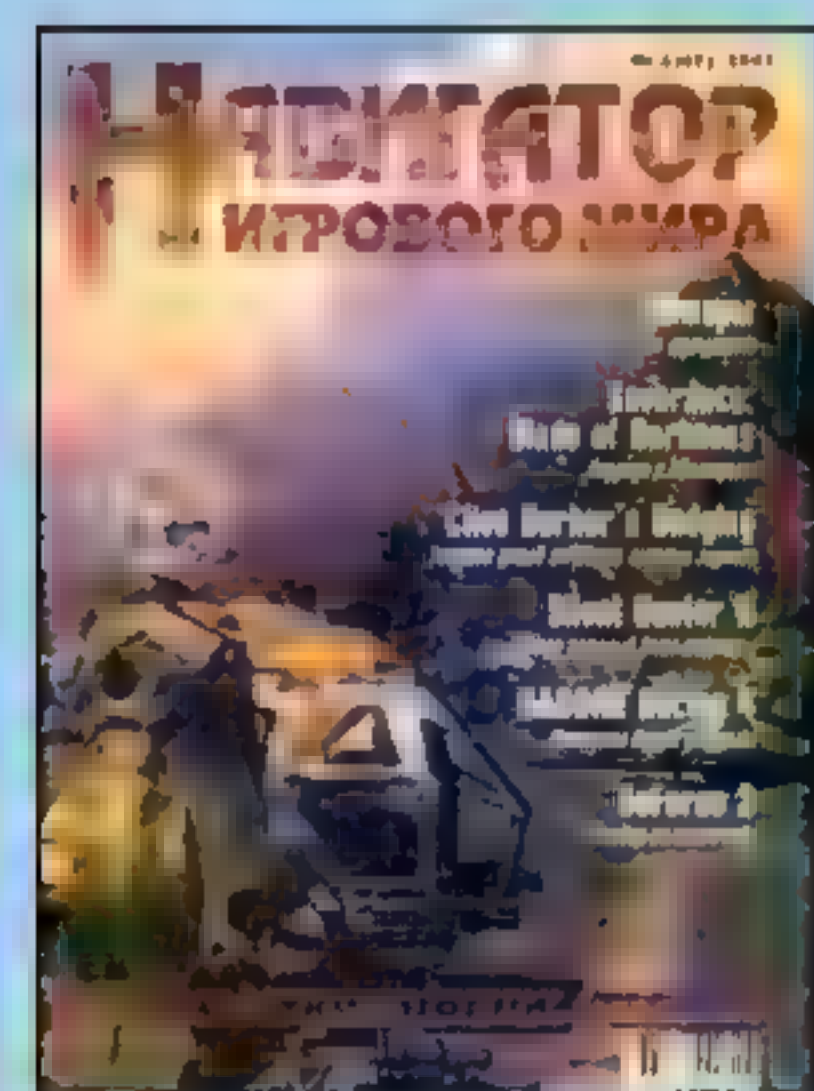
№ 11'2000 - 30 руб.



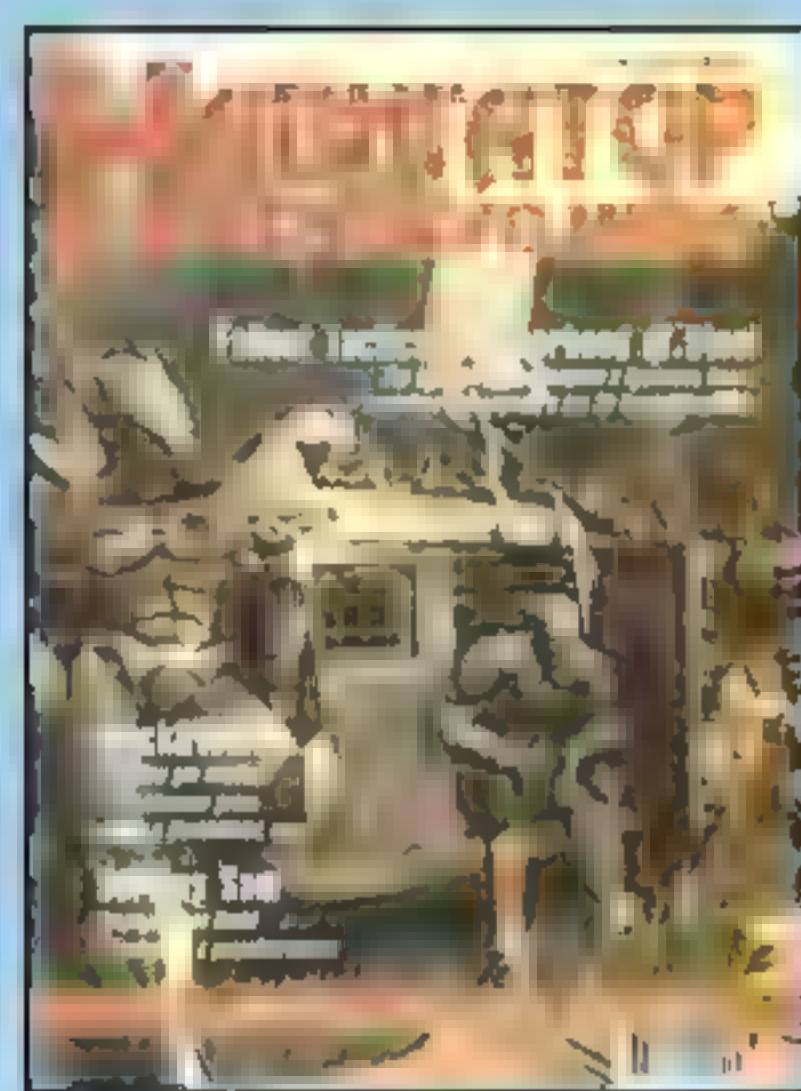
№ 12'2000 - 30 руб.



№ 2'2001 - 30 руб.



№ 4'2001 - 30 руб.
+ CD - 42р.



№ 5'2001 - 30 руб.
+ CD - 42р.



№ 6'2001 - 30 руб.
+ CD - 42р.



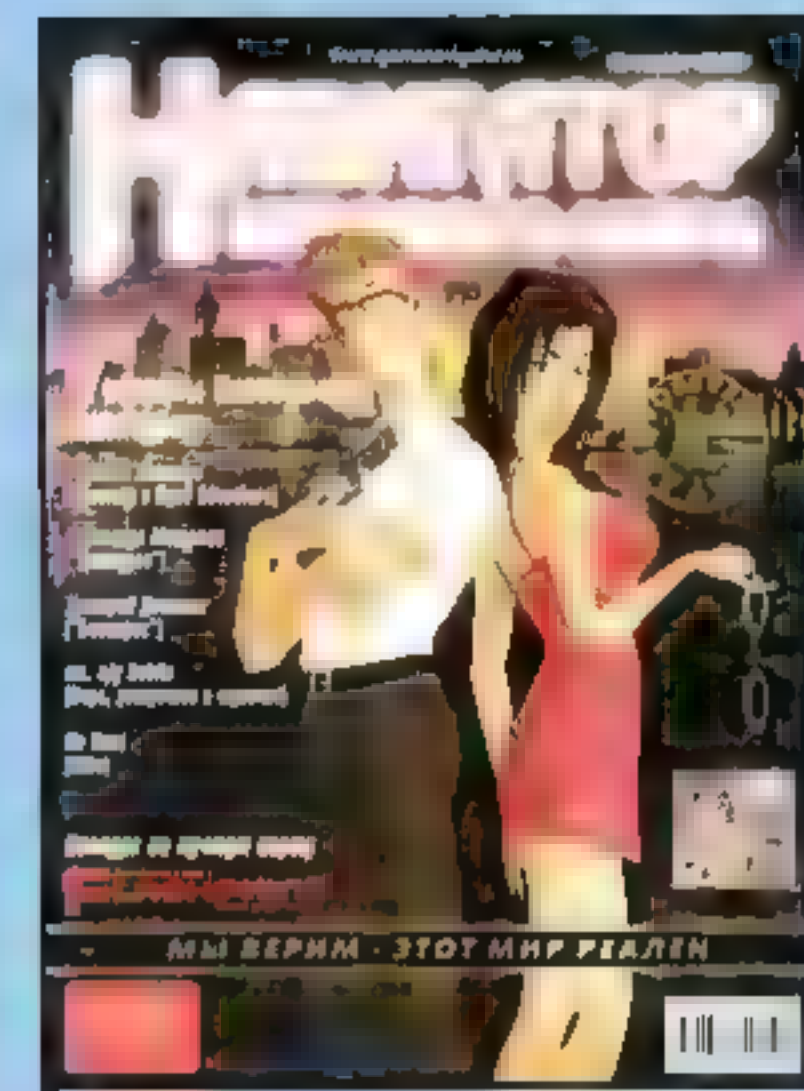
№ 7'2001 - 30 руб.
+ CD - 42р.



№ 8'2001 - 30 руб.



№ 9'2001 - 30 руб.
+ CD - 42р.



№ 10'2001 - 30 р.
+ CD - 42р.



№ 11'2001 - 30 р.
+ CD - 42р.



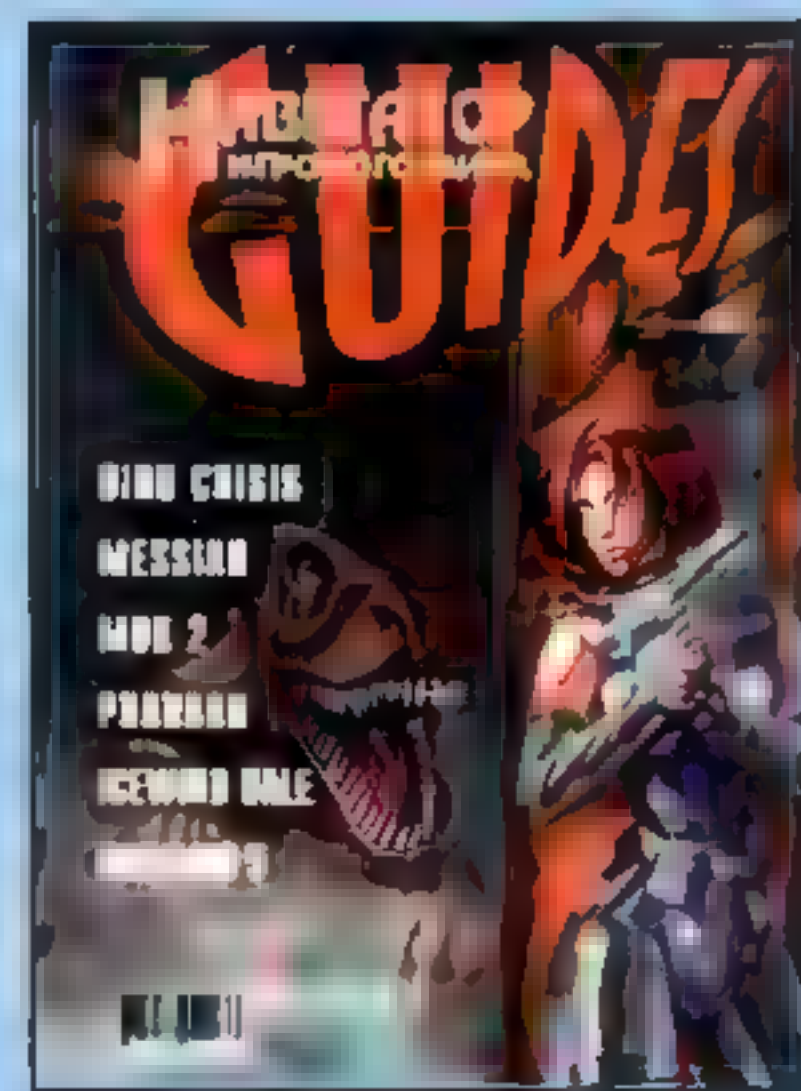
№ 12'2001 - 30 р.
+ CD - 42р.



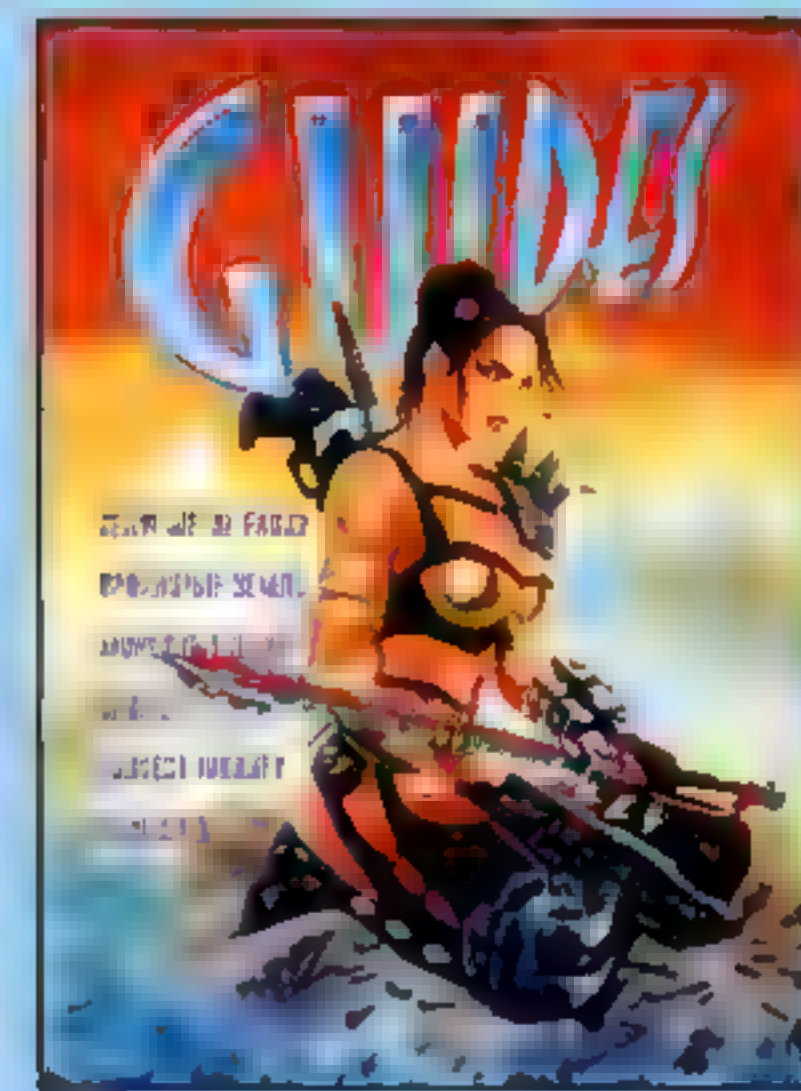
№ 1'2002 - 30 р.
+ CD - 42р.



№ 2'2002 - 30 р.
+ CD - 42р.



№ 3'2000 - 30 руб.



№ 4'2000 - 30 руб.

Для покупки нужно сделать заказ:
- по почте, отправив письмо по адресу:
123182, Москва-182, а/я 2
- или по электронной почте navigat@aha.ru.

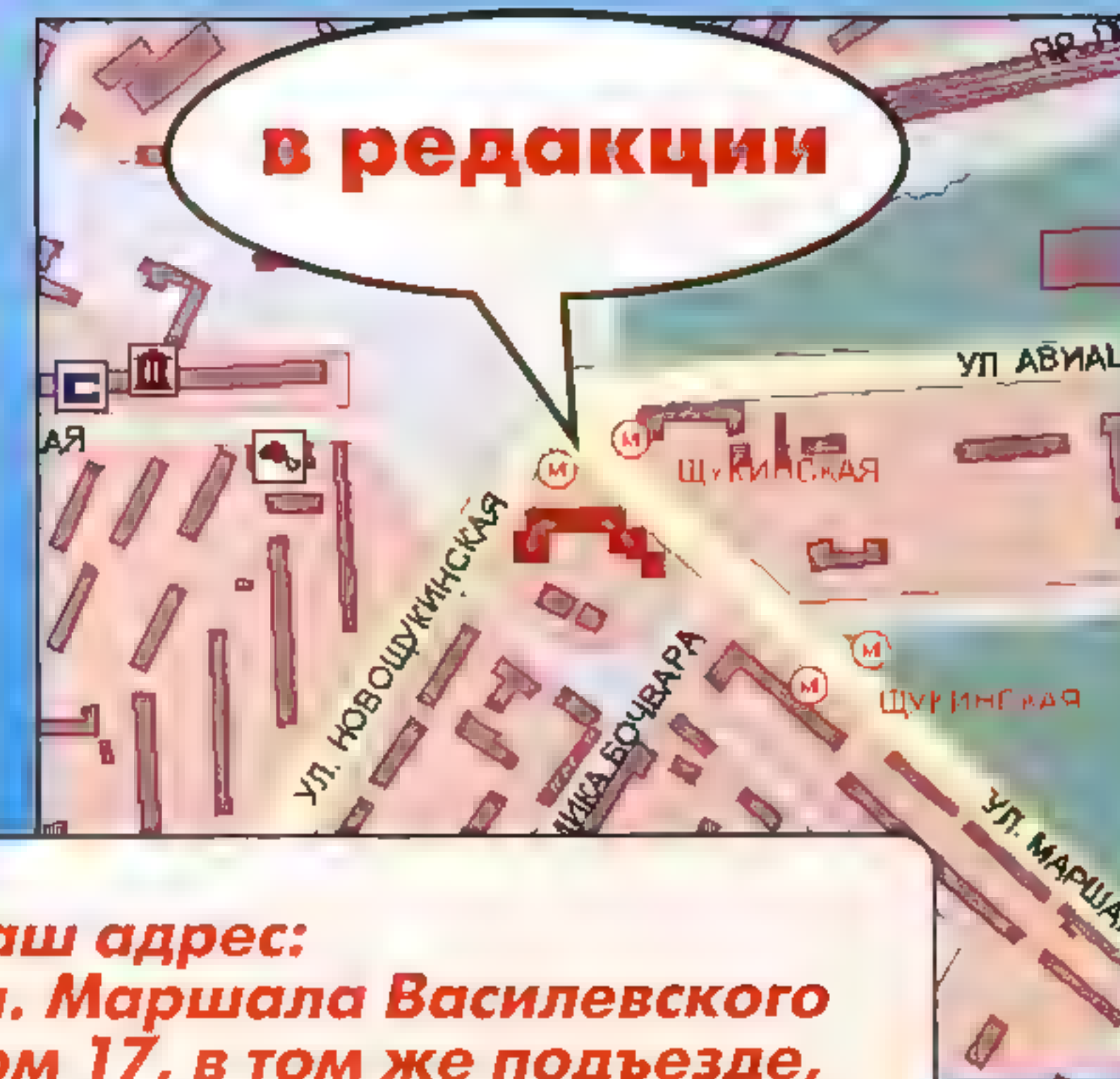
В заказе укажите:

- требуемые издания
- почтовый индекс и адрес,
по которому их нужно отослать
- фамилию, имя и отчество получателя
- общую сумму заказа.

Доставка осуществляется по почте,
наложенным платежом.

Журналы можно заказать
на нашем сайте, в разделе
"Сетевой магазин"

Старые выпуски журнала
можно купить



Наш адрес:
ул. Маршала Василевского
дом 17, в том же подъезде,
что и клуб "Полигон".
Второй этаж.

Почта

Предупреждаю сразу: моих комментариев в этом выпуске будет на редкость мало. А все потому, что интересных и ярких писем, пришедших от вас, было столько, что подготовка выпуска затянулась (к явному неудовольствию редактора). В итоге ваши письма оккупировали почти все пространство, оставив мне для комментариев какие-то жалкие строчки. Надо сказать, что подобная ситуация меня сильно радует, потому что в таком виде почта становится не диалогом “ведущий-читатель”, а эдаким бумажным вариантом форума, где обсуждаются наиболее интересные и животрепещущие темы. Пользуясь случаем, с удовольствием приглашаю принять участие в обсуждении понравившейся темы всех, кто по каким-то причинам еще этого не сделал.

Кстати, хотелось бы отметить огромное количество отзывов на рассказ “Цензор”, опубликованный в позапрошлом номере Навигатора. На данный момент этот рассказ соперничает по своей популярности с самыми известными рассказами о/у Гоблина. Мы продолжаем собирать отзывы и в одном из следующих номеров подробно поговорим о них.

А теперь переходим к письмам. Тема первая:

Вечные статьи и мгновенные игры

В общем, есть тут две идеи. Первое. Задумался тут, какие статьи в НИМ не просто прочитал, а перечитывал и назусть учил. И вот что получилось. 1. Описания игровых сеттингов и ролевых систем. Planescape - вот именно, что назусть учил. Vampires - читается как хорошая фантастика. Да мало ли - D&D Zed, GURPS... В общем, откуда у игры ноги растут. 2. Все статьи Хорнета. Будь то “прощальная” статья по Flanker 1.x с кучей околоразведочных баек, гайд по Sub Command с описанием систем под-

водной лодки, история битвы за Атлантику и т.д. В общем, грамотное описание объекта моделирования. 3. Статьи по железу. Причем не те, которые “сравнительный тест 40 видеокарт последнего поколения” с невразумительными нечитаемыми графиками и съехавшими иллюстрациями, а статьи типа “Inside the 3D” или “В сеточку”. Всегда интересно знать, как работает вся эта машинерия, на которой кнопки давишь. 4. Психология. Почему играют в игры, что ищут в играх, почему выбирают тот или иной жанр... Все-таки, кадр, сидящий за компьютером и елозящий мышью, на которого, кстати, и рассчитан ваш журнал, тоже заслуживает самого пристального внимания. Жаль, что эти статьи куда-то делись. 5. Ну и творчество ст. у/о Гоблина. Уж больно “вкусно” писал. Собственно статьи по играм, как основное содержание журнала - прекрасно справляются со своими функциями. Must buy or must die, брать или не брать, в общем, задачи “навигации по игровому миру” выполняются на пять баллов. Карта, компас и GPS в придачу - чего еще желать. Туда же отношу репортажи с выставок, интервью и новости. Информативно. Полезно. Но далеко не всегда цепляет. В общем, правильно сказала Жанна в прошлом номере. Игровой мир рассматривается как часть реальности, зачастую “...имеющая над нами определенную власть, которая частенько заставляет нас менять режим дня или регулировать финансовые расходы...” И как-то не всегда получается рассматривать мир игровой в отрыве от всего остального мира. Итак. На каких книгах/настольных системах/реальных событиях игра основана. Какие законы лежат в основе игровой модели. Какие объекты игра моделирует. Как все это работает, что делает аппаратура и софт для того, чтобы со-

здать этот самый “игровой мир”. Кто и почему, в конце концов, играет в эту самую игру, и чего он там забыл. Все это, на мой взгляд, не менее интересно, чем описание игры, с кучей рейтингов и комментариев всяких ехидных особ в придачу. И все эти ОКОЛО-игровые темы имеют не меньшее (а то и большее) право на существование, чем собственно описания игр.

Ну, по первому вопросу - все. А вот второй. По поводу “тогда” и “теперь”, или “раньше трава была зеленее”. Раньше: Unreal. Через месяц игры был на двадцатом уровне, а потом начальник дал новое техзадание, и стало не до игр. Quake II. Играл долго, до конца не дошел, поскольку надоело (!!!). Переключился на ботов. Half-life. Играл месяц. Целый месяц. Но с перерывами на работу. Потом проходил еще несколько раз. А вот за System Shock 2 просидел две недели НЕ ВСТАВАЯ. А когда выходил на улицу, в трепотне мужиков у ларька постоянно слышалось: ...rip... ..riiip... ..you cannot hide foreeeever... А теперь: Undying. Три или четыре вечера. American McGee's Alice. Двое суток, и пару раз переигрывал. Serious Sam. Тоже дня два. Elite Force: Voyager. В журналах орут - круче, мол, чем Half-life. Может, и круче. Но КОРОЧЕ! 10 часов на прохождение, причем без чит-кодов. О чем это говорит? Да о технологическом прогрессе, м-мать его так! Растут мощности CPU и GPU, растет полигональная детализация и размер текстур, наворачиваются по полной программе звуковые эффекты. Уровни становятся короче. Уровней становится меньше. Загрузка уровней замедляется. Поди-ка разукрась стены фотореалистичными египетскими фресками размером 512x512 с восьмью мип-уровнями на текстуру, и посади по углам две сотни скелетов, воющих на разные голоса

БЛАНК ЗАКАЗА

Почтовый индекс _____ Адрес _____

Ф.И.О. _____

Телефон _____ E-mail _____

Подписка на ежемесячный журнал “Навигатор игрового мира”

| Месяц | Стоимость | Стоимость с CD |
|------------------|------------------------------------|------------------------------------|
| Апрель 2002 г. | 45 рублей <input type="checkbox"/> | 65 рублей <input type="checkbox"/> |
| Май 2002 г. | 50 рублей <input type="checkbox"/> | 70 рублей <input type="checkbox"/> |
| Июнь 2002 г. | 50 рублей <input type="checkbox"/> | 70 рублей <input type="checkbox"/> |
| Июль 2002 г. | 50 рублей <input type="checkbox"/> | 70 рублей <input type="checkbox"/> |
| Август 2002 г. | 50 рублей <input type="checkbox"/> | 70 рублей <input type="checkbox"/> |
| Сентябрь 2002 г. | 50 рублей <input type="checkbox"/> | 70 рублей <input type="checkbox"/> |

_____ руб.

_____ руб.

(отметьте нужные варианты ☒)

ИТОГО

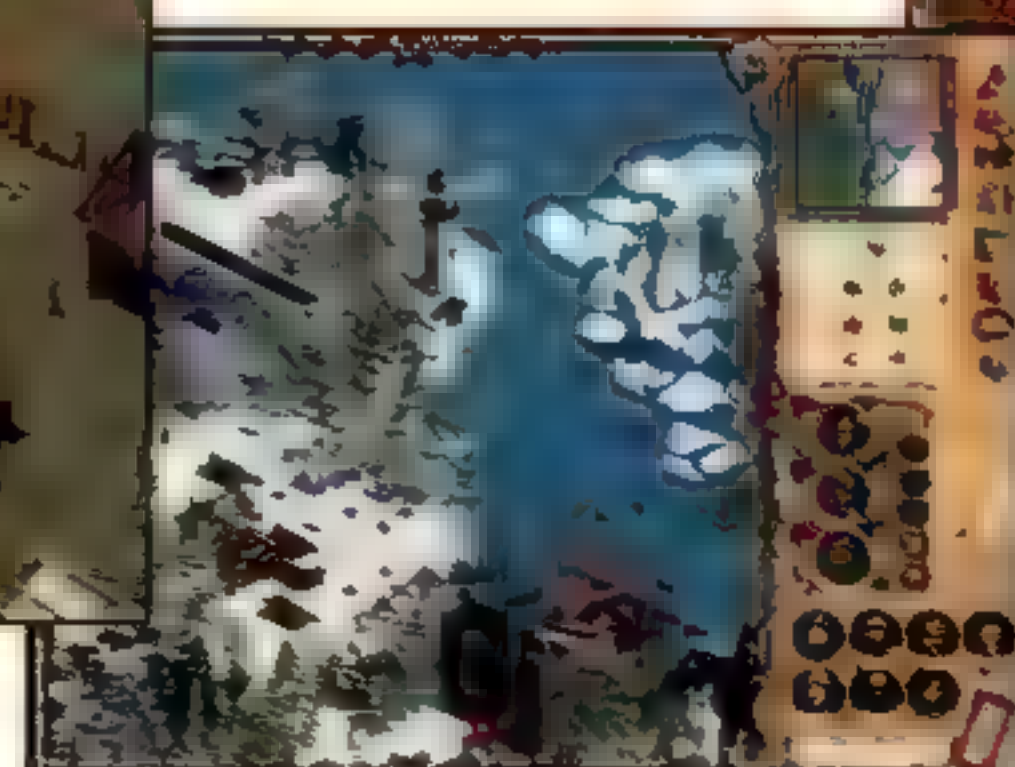
_____ руб.

(укажите общую стоимость подписки)

Внимание!
Всем, оформившим редакционную подписку на журнал “Навигатор игрового мира” с компакт-диском на полгода – подарок! – игровой компакт-диск от компании Бука. Диск рассылается в течение срока подписки.



Талисман



Герои Меча и Магии 4



GTA 3

Читатель — читателю

Меня зовут Георгий, для друзей — Гошан и я живу в северной столице. Цель моего письма — найти друга или подругу по переписке. Хотелось бы, чтобы этому мену/вуменше нравились RPG & RTS, Навигатор и жизнь. Сейчас уже в пятый (или в десятый?) раз прохожу Fallout Tactics. Могу помочь в этой игре чем угодно, да и во многих других тоже. Пишите, отвечу всем. 193318, СПб, Товарищеский пр.2/2, кв.142. Смирнову Георгию

Хочу переписываться с геймерами, которые обожают игры Diablo eRacer. Если можно, напишите все про свои персонажи в Diablo 2. Мои координаты: 624465, Свердловская обл., г. Краснотурьинск, п.Рудничный, ул. Чкалова, д.14, кв.21. Сява



с частотой дискретизации 44.1 КГц и с учетом эффекта Доплера. А потом прикинь, сколько таких комнат влезет на один компакт-диск. Кроме того, создается впечатление, что технологический прогресс развращает программистов. Мощности растут, так зачем сжимать, зачем оптимизировать, зачем вылизывать код — и так, мол, потянет. И в результате — игры становятся без-



божно короткими. И вся эта долбаная красота ничего не спасает: просто нет времени ВЖИТЬСЯ в игру. После прохождения Half-life (после ОКОНЧАНИЯ прохождения!) еще неделю ходил под впечатлением. А пробежал Elite Force: Voyager — и только разочарование: как, и все?! Это раньше в игре можно было ЗАБЛУДИТЬСЯ (как вспомню свои блуждания по гидронной ферме в Unreal — так вздрогну). Это раньше игра могла НАДОЕСТЬ. Теперь игра слишком быстро КОНЧАЕТСЯ. Прямо хоть к спрайтам возвращайся.

Antony F.A.D.

Как я ни старалась, письмо удалось сократить только на треть — иначе потерялся бы смысл и авторский стиль. Для тех, кто не смог дочитать до конца, коротко еще раз обозначу темы для обсуждений: есть ли статьи в “Навигаторе”, которые являются для вас не только “периодикой” на одно прочтение? Речь идет не просто о статьях, которые понравились, а о материалах, которые с удовольствием перечитываешь через год или два, несмотря на то, что знаешь их досконально.

Вторая тема, предложенная Энтони, наверняка знакома многим. Согласны ли вы с тем, что размер игры напрямую влияет на “эффект вживания”? Ведь при желании игру можно пройти еще раз — почему же укорачивание игр приводит к столь печальным последствиям.

Кстати, следующее письмо поднимает ту же проблему: почему играть становится менее интересно?

Крик души

Недавно с прискорбием стал замечать за собой определенное снижение интереса к играм. Если раньше игру вроде Arcanum я купил бы сразу, даже не смотря на заболевание “эльфийским синдромом” в крайне тяжелой форме, то теперь я ограничиваюсь чтением разных материалов на тему. А устойчивая установка на приобретение и вовсе осталась только в отношении героев, да и та пошатнулась, едва выдержав Тарнума.

Да и настольный Warhammer уже не вызывает того трепета, а знаменосец рыцарей грааля который месяц не покрашен лежит. Может это жизненные заботы, диссер и все такое? Как думаете, стоит обсудить? Уверен, что я не одинок в своей горе. А главное — я бы не хотел стать чужим этому миру.

Анатолий Вугман



Может быть, виной этому — возможное разочарование? Есть у тебя любимые игры, а потому страшно смотреть что-то новое, не хочется расстраиваться и тратить время на то, что может не оправдать ожиданий. А может — взросление, изменение интересов в жизни (диссер тот же). Если вдруг у кого-нибудь из наших читателей наблюдаются похожие симптомы или вы уже удачно излечились от них — напишите, не поленитесь. Вдруг это эпидемия? Вместе мы сумеем найти противоядие и вернуть в наши стройные геймерские ряды Анатолия и других бедолаг, испытывавших на себе ужасы потери интереса к играм.

Не-реальность

А ты знаешь, что для меня значит фраза “Мир — реален”? Посидел, скажем, два дня за компом, разбавляя напряжение глаз чтением книги и вышел на третий день на улицу. А там светит солнце, по-

Для подписки на журнал “Навигатор игрового мира” необходимо:

1. Оплатить стоимость подписки в ближайшем отделении Сбербанка РФ по следующим реквизитам:

Получатель — ООО “Навигатор Пабблишинг”

Расчетный счет № 40702810300062967801

ИНН 7703205156

В КБ “Содбизнесбанк” г. Москва

Кор. счет 30101810500000000662

БИК 044525662

Назначение платежа:

Подписка на журнал “Навигатор игрового мира” на _____ мес.

(Укажите срок, на который хотите подписаться)

2. Заполнить бланк заказа и выслать вместе с копией документа об оплате по адресу:

123182, г. Москва, а/я 2

По всем вопросам, связанным с подпиской, обращаться по телефону (факсу) (095) 193-8919

или по электронной почте navigat@aha.ru

3. Оплату производить только в отделениях Сбербанка РФ.

4. По редакционной подписке журнал распространяется только по территории России.

Без комментариев

Сложно, конечно, об этом говорить, но, как это иногда бывает, случилось страшное...

Всю жизнь казалось мне, что этого не может произойти. С кем-то — возможно, но только не со мной... к сожалению, я ошибался. Это невероятно больно и в то же время обидно, обидно до слез... Меня, я знаю, будут утешать, но разве могут чьи-то слова — пустые слова — заменить утрату?

Думаю, нет. Не сейчас, не в данной ситуации... "Так что же произошло?" — спросите Вы, однако вопрос этот можно было бы оставить без ответа.

Да и зачем отвечать? Чтобы вспомнить былое... окунуться в воспоминания и на время забыть? Ну что ж, возможно...

Мое первое прикосновение к нему вызвало невольное содрогание. Он был таким прекрасным! Твердым и немного эластичным (точнее сказать — упругим), одновременно гладким и шершавым, геометрически совершенным... Сжимая пальцы, я с трудом поднес его к носу, и он пронзил меня до глубины души. Его запах заполнил мое сознание. Это чудесное чувство... Я готов был нюхать и нюхать, вбирать этот аромат не переставая, но... не для этого ведь он мне нужен. Был...

Я разглядел на нем какую-то царапинку... прямо возле дырочки. Немного удивился, но тут же и забыл, ведь я хотел его... давно хотел его засунуть... точнее вставить туда, куда он обычно вставляется. И я сделал это. Впервые для него. Невинно, но уверенно.

И он доставил мне необычайное удовольствие! Я чуть не удержался, чтобы не заплакать от такого умиления, ведь это было что-то... И я начал использовать его все больше и больше, засовывал и высовывал, потом прятал, и снова со временем делал то же самое. Интерес со временем, конечно, угасал, но не успел я, к сожалению, насытиться...

Однажды, когда я так хотел... он перестал работать. Его я пробовал, и повторял попытки, но ничего не вышло. Он был повержен эксплуатацией.

А потом я рассмотрел его поближе: и запах тот же — заворачивает, и формы те же, и величина, но... царапинка! Царапина увеличилась невероятно, и не царапина вообще, а трещина... Она неумолимо протянулась от дырочки по поверхности. Возможно, не очень много, но вполне достаточно, чтоб он перестал работать. И он перестал. Он погиб...

Я засовывал не так давно приобретенный диск в коробочку, и сердце мое немного содрогнулось. Я хоронил его — не больше, и не меньше...

Владимир Бондарь

весьма охотно. И даже добились определенных результатов: ниже приведены два письма (из довольно большого количества), авторы которых выделяют совершенно различные причины образования прозвищ. Оба письма были достаточно большими и снабжены огромной стопкой примеров, как собственного, так и чужого опыта, поэтому мне пришлось их изрядно укорачивать. Есть большое подозрение, что на этом тема себя не исчерпает и в следующем номере нас будут ждать еще письма про ники.

Не знаю почему (отдельная вопрос, тут явно надо уходить в дебри психологии), но появление в И-Нете под реальным именем сразу стало считаться полнейшим моветоном. На некоего абстрактного Vasy Pupkina все начинали коситься с подозрением, тыкая в него виртуальными пальцами. Вася чувствовал себя в такой ситуации, мягко говоря, неудобно и, дабы не отставать от жизни, спустя пару дней появлялся уже под личиной какого-нибудь, скажем, Slayer'a. Процесс пошел по нарастающей и постепенно мы все глубже и глубже закапывались в свои "ака", которые со временем вытеснили реальные имена окончательно. Очень часто люди, познакомившись через И-Нет, а потом, встретившись в реале, упорно называют друг друга по nick'am.

Ну и о том, как же эти самые nick'i выбираются. Вопрос выбора nick'a у меня возник, когда я впервые решил выбратсья на BattleNet (Дьябла, Дьябла... она родная!), но и тогда я долго не размышлял. Попало мне на глаза незадолго броское такое словечко — Seeker. Это и был мой первый nick. Кстати говоря, выбрал я его хоть и случайно, но довольно удачно. Во-первых, запоминался легко, а во-вторых, было с ним связано несколько интересных историй. Скажем, на том же BattleNet'e встретил я одного кадра. Как налетел на меня! Ну, думаю, смерть пришла. А он — давай обнимать, целовать, чего-то там про "Wizard's Rules" несет. Я в ответ промямлил нечто несуслазное, но кадр этот на это даже никакого внимания не обратил. Сбросил мне с барского плеча шикарный Armor и был таков. И только спустя три года, когда я удосужился прочитать "Правила Волшебника", я понял, что мужик-то большим поклонником творчества Терри Гудгайда оказался (а в его книгах главный герой собственно Seekor'ом-то и является, в нашем переводе — Искателем. <...>

По-моему, существует четыре общих, наиболее распространенных случая выбора возможного nickname.

Первый. "Литературно-художественный". Очень типично для юношеского максимализма и бурления гормонов. Главное тут, чтоб, извините, круто звучало. Death King, Viper, ExTerminator и иже с ними. Я не хочу сказать, что это плохо, но часто желание как-то выделиться приводит в лучшем случае к абсолютно банальным вещам, а в худшем — к чему-нибудь совершенно несуслазному.

Случай второй — "Хобби". Тут все ясно: nick прямым или косвенным образом

года весенне-летняя, а у меня перед глазами полигоны и лабиринты Unreal стоят. А на улице, здесь, под нашим настоящим солнцем, у меня появляется ощущение нереальности.

Игорь

Ага, а у меня после написания статей буквы перед глазами прыгают и конверты с письмами кружатся. Обыкновенное человеческое переутомление, сопровождающееся специфической реакцией восприятия. Впрочем, интересно, как долго длится это наваждение? Пока игра не пройдена целиком или только до тех пор, пока не выспишься как следует?

Железный вопрос

Рискну предположить, что раздел hardware не так интересен, как хотелось бы, и по сравнению с другими разделами, проигрывает. Не поймите меня неправильно, iXBT я очень уважаю и регулярно читаю, но до сих пор мне не совсем ясно, какой принцип лежит в основе попиксельного шейдинга, анизотропии, кривых Безье и пр. Слова вроде знакомые, а правды в них нет. То есть, другими словами, мне кажется, что далеко не каждый читатель Нави — хорошо разбирающийся в железе пользователь, не говоря уже про специалиста, и некоторым читателям вроде меня довольно трудно уловить смысл статей, содержащих в основном теоретический материал, будь это технология Triform от ATI или конструктивные особенности Pentium 4.

Если это кому-то интересно, то у меня есть два варианта изменения сложившейся ситуации. Можно попробовать публиковать информацию с дочернего сайта iXBT — Computorg

(computorg.ixbt.com), основная цель которого — научить, описывая максимально понятным языком, выбирать качественный продукт, не вдаваясь в технические дебри. При этом я бы не решился утверждать, что уровень статей на Computorg'e низок, скорее наоборот, достаточно посмотреть на "Что нужно знать про мониторы для PC".

Если же по каким-нибудь причинам этот вариант не подходит, то почему бы не попросить авторов с iXBT, если можно так выразиться, писать проще? Как вариант — создание одной-двух разъясняющих статей, своего рода словариков современных технических терминов.

Кудашкин Александр aka Mechanic_e04

Железный раздел в журнале — один из самых сложных. Сделать интересным материал технического характера — произведение искусства. Начнешь писать проще — скажут: "Ты, что, нас за идиотов держишь?", будешь закидывать народ терминами — скажут: "Хватит умничать". Поэтому каждое мнение, высказанное вами о железной рубрике, нами тщательно изучается и учитывается. Поэтому идея создания "словариков" — разъясняющих статей — кому-то покажется очень интересной, а у кого-то вызовет неприязнь. Выход один — изучение общественного мнения. Так что, пишите и помните о личной ответственности, ведь от ваших писем будет зависеть, каким будет "Железный раздел".

Тема номера:
Что в имени тебе моем?

Как и предсказывалось, обсуждать собственные и чужие прозвища мы начали



связан с любимыми занятиями или увлечениями.

Случай третий – “личного характера”. Самый простой пример, когда nick “берет родословную” от имени, фамилии, инициалов (и их всевозможных комбинаций).

И, наконец, случай четвертый. “Случайный”. Nick возникает как-то абсолютно спонтанно, без каких-либо причин – и что самое интересное, как правило, остается очень надолго.

Ярослав Сингаевский

Это, пожалуй, одно из самых аналитических писем, пришедших к нам на данную тему. Пожалуй, единственное, с чем я не соглашусь, это утверждение, что пользоваться своим именем – моветон. Многие известные мне люди принципиально не берут прозвищ, оставаясь верными имени. Просто регистрировать фамилию-имя – долго, а одно имя может оказаться слишком популярным и распространенным, что вызовет неудобство у пользователя. Впрочем, об этом пусть лучше расскажет автор следующего письма.

Проблема ников заинтересовала меня давно. А именно с момента прочтения статьи Vladimir “Panther” Pavlovsky “Сравнительная Nickname’ология или теория обзывания” в №5 1999. В данном опусе, помнится, были выделены несколько категорий ников: именные, социальные, социально-культурные и т.д. Кто помнит, тот знает. Не скажу, что я был согласен со всеми тезисами этой статьи. А именно с главным из них – тем, который подтверждал пословицу “Как вы яхту назовете, так она и поплывет”. То есть, кем назвался, тем и должен быть в реале. <...>

Можно приводить еще много примеров. Но истина будет одна: 90% из них выбраны случайно, и не имеют под собой никакой подоплеки. Куски выражений, где-то услышанные смешные слова, имена. Что по-вашему может означать ник 2Hot4U2Handle911? Тут, честно говоря, даже зацепиться не за что. Однако та-

кой человек существует. Отличный парень, американец, живет в Бостоне. И совсем ему не трудно набрать 911, только незачем. Совсем не обязательно человеку соответствовать своему виртуальному имени, просто в определенный момент нужно уметь отстоять его также, как и реальное. С другой стороны мы постоянно видим всех этих Dark Lord’ов, Death Knight’ов и уже с ними. Кого-то они раздражают, кого-то они просто бесят, но нельзя запретить им заводить такие имена. Пока не разовьется фантазия, не сформируется личность и собственное мировоззрение, этот человек так и будет блуждать по И-нету банальным и неинтересным Dark Elf’ом. Всем хочется быть таинственными, мистическими, страшными, но при этом забывают быть оригинальными и неповторимыми. И от этого от раза к разу становится грустнее. Правда общаться с Y2g5Fda7! тоже не совсем удобно и приятно, но тут уж ничего не поделаешь. Остается только надеяться, что такой человек скоро сам сменит ник на более произносимый.

Вот такое получилось объемное исследование. Рассуждать можно и дальше, но мне интересно, что думают остальные читатели. А комментарии будут, я уверен. Потому как тема новая, можно сказать, животрепещущая.

Андрей, которого еще никто не знает как Artorix

Итак, тема по-прежнему открыта для обсуждения. У всех читателей есть возможность высказать свое мнение по поводу образования ников: откуда они берутся, что означают и как эволюционируют. Подведение итогов дискуссии – в следующем номере.

Дорогой мой Навигатор!

Я в Питере живу, а у нас тут такие надуты цены, что просто жуть. Теперь-то я на ваш журнал подписался, а раньше переплачивал почти 50 рублей (пояснение – у нас с диском стоит 115, а по подписке – 65-70 рублей). Объясни-

те, пожалуйста, в чем проблема: или я что-то недопонял или наглость распространителей сыграла свою роль?

[asme]

Немного истории: в начале этого года был принят новый налог на прибыль, который отменил льготы для какой бы то ни было группы товаров (а в льготные группы, как мы знаем, среди прочих входила и книжно-журнальная продукция). Соответственно, вся периодика (и Нави в том числе) поднялась в цене. Теперь рассказываю продолжение этой страшной истории. Распространители имеют обыкновенные накручивать около 50% сверх редакционной цены. Если распространителей несколько – цена накручивается несколько раз (это очевидно – каждому хочется откусить свой кусок пирога). В результате на прилавках журнал появляется по той цене, по которой мы его покупаем. Единственный выход для людей, которые не хотят переплачивать, – подписка, как правильно заметил [asme].

Кто живет на страницах?

Не пора ли нашему любимому журналу обзавестись своим символом? По-моему, пора. Ведь фактически НИМ стал уже именем нарицательным. Да и в конце каждой статьи вы подписываетесь: “НИМ”. Пора появиться на страницах журнала маленькому существу, который возьмет в руки шотган, облачится рыцарем в сверкающих доспехах или сядет за штурвал болида или самолета.

Денис aka De Win.

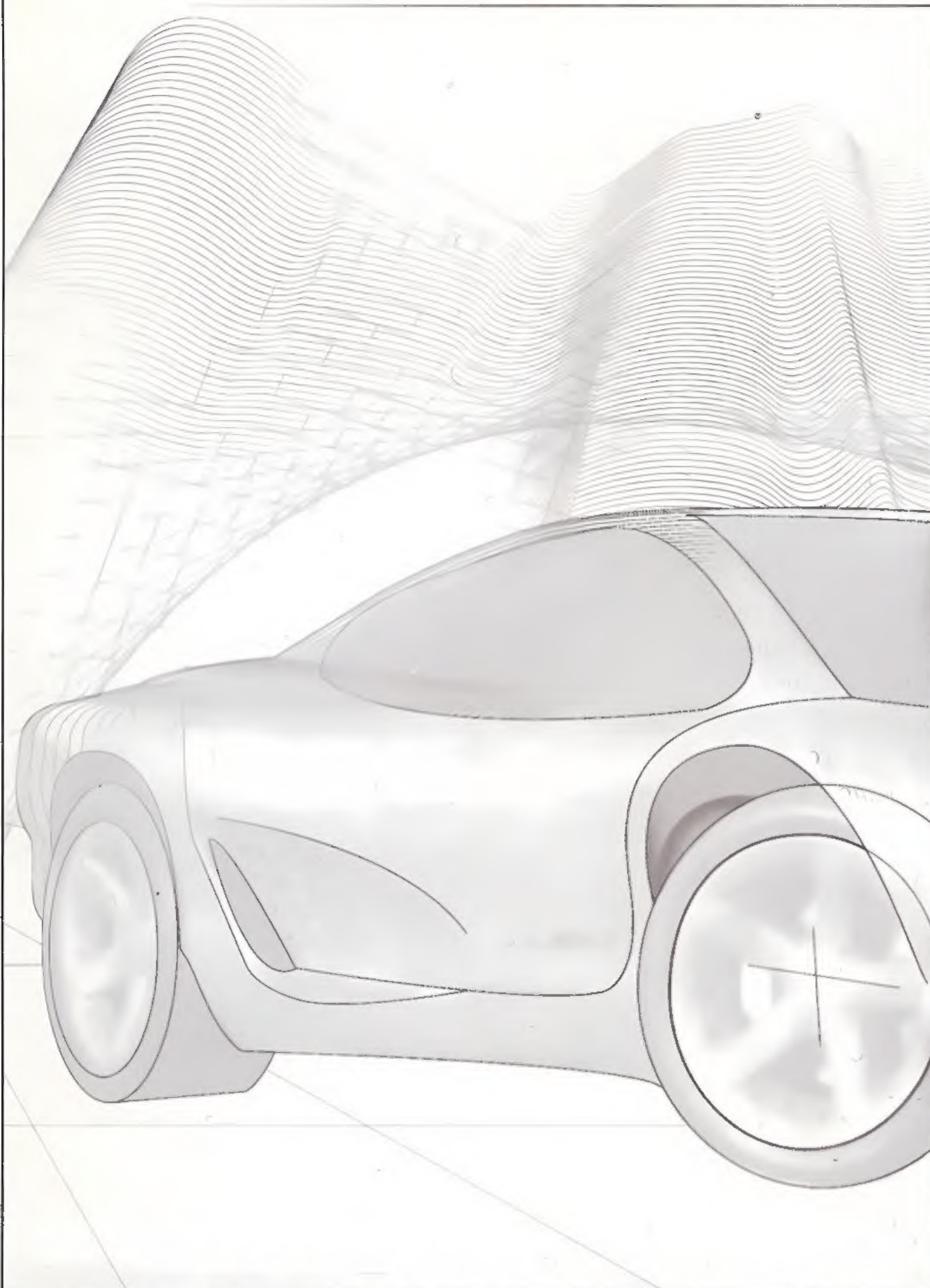
Нельзя, конечно, назвать эту мысль оригинальной – почти каждая уважающая себя торговая марка использует подобных “аватаров”. И в игровой журналистике нет-нет, да и появится такое “альтер-эго редакции”, причем не только в отечественной. Даже PC Gamer в свое время не избежал появления на своих страницах такого “маленького существа”, другой известный журнал – GamePRO – и вовсе превратил в символы своих авторов. А потому, если эта идея вам приглянулась по нраву – творите! Присылайте свои проекты, рисунки и описания того, кто, по-вашему, достоин называться именем НИМ. Если вдруг подобное существо приживется в нашей редакции, мы с удовольствием поселим его на страницах и наградим “создателя” приятными призами.

На этой приятной теме мы и закончим нашу сегодняшнюю встречу. Как обычно, буду с нетерпением ждать новых писем и поздравлений с весенними праздниками. На сладкое – очаровательная зарисовка в рубрике “Без комментариев”.

Задумчиво вздыхала над письмами
Жанна Давыдова
jgran@softhome.net
ICQ uin: 2244559

Орфография и пунктуация писем сохранена.

от простого к сложному



ЛУЧШИЙ ХОСТИНГ В РОССИИ

НОВЫЕ ТАРИФЫ!

с 20.11.2001

**НЕОГРАНИЧЕННЫЙ ТРАФИК
СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЦЕНЫ НА Dial-Up
ПОДДЕРЖКА WAP-ПРОТОКОЛА**

каналы 2x1 Гбит/с
круглосуточная техническая поддержка
любые объемы дискового пространства
все возможности хостинга
постоянным клиентам - скидки!

**Регистрация доменных имен в зонах
.com, .org, .net, .ru, .info, .biz**

При оплате услуг хостинга на 6 месяцев
домен в любой зоне - **бесплатно!**

тел.: (095) 956-1380

тел.: (812) 326-4469

e-mail: hosting@zenon.net



ZENON N.S.P.
www.zenon.net
www.host.ru

Почтовый \$8*

виртуальный почтовый сервер
50 Мб дискового пространства
30 почтовых ящиков, 3 листа рассылки

Экономный \$6*

50 Мб дискового пространства
неограниченное количество e-mail адресов
CGI-скрипты, SSI NoExec

Деловой \$22*

150 Мб дискового пространства
30 почтовых ящиков, 5 листов рассылки
CGI-каталог, SSI, PHP4, MySQL

Профессионал \$38*

200 Мб дискового пространства
50 почтовых ящиков, 5 листов рассылки
MySQL, PostgreSQL, Java servlets
mod_Perl, mod_PHP, gcc

*при оплате за 3 месяца, все налоги включены

БЕСПЛАТНАЯ РЕГИСТРАЦИЯ НА ХОСТИНГ ДО 31 МАРТА 2002!



SERIOUS SAM

КРУТОЙ СЭМ: ВТОРОЕ ПРИШЕСТВИЕ

Русский перевод
под редакцией
ст.о/у Goblina



Croteam, эмблема Croteam, Serious Sam и эмблема Serious Sam являются товарными знаками Croteam, Ltd. Godgames и эмблема Godgames являются товарными знаками Take 2 Interactive Software. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев. © Take 2 Interactive Software, 2002. Все права защищены. Перевод на русский язык и распространение русскоязычной версии по лицензии Take 2 Interactive Software, 2002. © Перевод на русский язык ООО «Легрус.РУ», 2002. Исключительное право на издание и распространение игры Serious Sam в России и странах СНГ принадлежит компании «1С».

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
Фирма «1С», ул. Селезневская, 21;
ул. Маршала Бирюзова, влад. 17,
«А2000»;
4-й Ростовский пер., д.2/1, стр. 2,
«Портал-2000»;
Зеленоград, корп. 1106Е;
«Смолярная, 24-а»;
Б. Ордынка, 19, стр. 2;
Кутузовский пр-кт, д. 4/2, «Вобис на
Кутузовском»;
Ярцевская ул., д. 34, «Вобис на
Молодежной»;
Первомайская ул., д. 28, «Вобис на
Первомайке»;
Кировоградская ул., д. 15, ТЦ
«Электронный рай», пав. 1Д15, «Вобис на
Праздничной»;
Компьютерный выставочный центр
«Савеловский» пав. D21, «Вобис на
Савеловском»;
Сретенка ул., д. 26/2/1, Давыд переулоч,
«Вобис на Сретенке»;
Трифоновская ул., д. 56, «Вобис на
Трифоновской»;
Марксистская, 9;
Бол. Якиманка, 26, «Дом игрушки»;
Русаковская ул. 27, «Дом книги в
Сокольниках»;
3-ий Добрынинский пер., 3/5, кор. 1;
Ленинский проспект д. 62/1,
«Кинообитель»;
Воробьевы горы, МГУ НИИЯФ,
к. Высоких энергий;
Новая Басманная, 31, стр. 1,
Савеловский ВКЦ B27;
Ивана Франко, 38, кор. 1;
Тверская, 25/9
Полянка д.28, «Молодая Гвардия»;
Тверская, д.8, стр.1, «Торговый Дом
Книги Москва»;
ул. Первомайская, д.81, «Мульти»;
ул. Большая Семеновская, д.28,
«Мульти»;
ул. Кировоградская, стр.14, здание
«Глобал Сити» 2 эт., «Мульти»;
Люблинская, д. 171, «Мульти»;

Коровинское шоссе, д.20, стр.1,
«Книжный магазин Ангелика»
Нагорный бульвар, д.4 корп.1, магазин
«Мысль»;
«Университет», 2-й этаж;
Ул. Верхняя Первомайская, д.71,
«Премьер Дивижн»;
Торговый Дом «Басманный дворик», «
Премьер Дивижн»;
ул. Профсоюзная, д. 19, пав. 5,
«Премьер Дивижн»;
ул. Профсоюзная, д. 21/51, «Премьер
Дивижн»;
Исаковского, 33/1;
Олимпийский проспект, 16,
«Виртуальный клуб»;
Мясницкая ул. д. 17;
Марксистская, д. 3 (Торговый Центр
Планета);
Савеловский ВКЦ B13;
Компьютерный центр «Буденовский»
пав. д.14, B21;
Осенний б-р, 7, кор. 2;
Земляной Вал д. 2/50, «Столица»;
ул. Старокачаловская, д. 16,
«Перекресток»;
Ленинский проспект, 89,
Зеленоград, кор. 430, стр. 1
Альметьевск
ул. Ленина, 25
Астрахань
ул. Савушкина, 43, оф. 221;
ул. Савушкина, 51;
ул. Савушкина, 46 «Детский мир»;
ул. Кирова, 7, «ЦУМ»
Барнаул
ул. Деповская, 7
Брянск
пр-т Ленина, 31
Великий Новгород
Григорьевское шоссе, 14А, 4 этаж, «НПС»;
ул. Рахманинова, 3, «Слав ХХI-век»;
ул. Псковская, 18
Владивосток
ул. Фонтанная, 6;
Океанский пр-т, 140, маг. «Академкнига»

Владимир
ул. Дворянская, 11;
ул. Дворянская, 10;
ул. Б.Московская, 36
Волгоград
ул. 39-я Гвардейская;
ул. Канунникова, 6
Вологда
ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»
Воронеж
ул. Ворошилова, 34-50
Геленджик
ул. Полевая, 33, «На Полевой»
Горно-Алтайск
Пр.Коммунистический, 83
Дзержинск
Ул. Ленина, 48
Екатеринбург
ул. Вайнера, 15-2
Железнодорожный
рынок, контейнер 71;
Иваново
пр. Ленина, 5;
пр. Ф.Энгельса, 10, м-н «Союз»;
ул. К.Маркса, 42/62, м-н «Орбита»
Ижевск
ул. М. Горького, 79
Истра
ул. Ленина, 23
Йошкар-Ола
ул. Зарубина, 35
Казань
ул. Баумана, 68
Калининград
пл. Победы, 4,
торговая сеть «Монитор»
Калуга
ул. Кирова, 7/47
Кемерово
ул. Тухачевского, 22 «а»-102
Киев
ул. Терещенковская, 13
Киров

ул. Московская, 12
Красногорск
станция Павшино
Краснодар
ул. Старокубанская, 118, оф.212, «Софт»;
ул. Красная, 43, «Дом книги»;
пр-т Чекистов, 17/4
Красноярск
ул. Урицкого, 61, «ОфисЦентр»
Лангепас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»
Липецк
ул. Первомайская, д.78;
ул. Космонавтов, 28;
Пр. Победы, 21-в, «Электрон»
Лысьва
ул. Смышляева, 4
Минск
ул. Я. Коласа, 1
Нефтекамск
ул. Ленина, 15
Нефтеюганск
«Росси», мкр. 2, д. 23
Нижневартовск
ул. Советов, 68/36
Новосибирск
Красный пр-т, 157/1;
Ноябрьск
ул. Киевская, 8, маг. «Мегабайт»;
УТДС-121
Оренбург

ул. Володарского, 20
Пенза
ул. Коммунистическая, 28
Пермь
ул. Большевикская, 96, салон «West Ural»;
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;
Комсомольский пр-т, 72, маг. «Феникс»
ул. Луначарского, 58
Петропавловск-Камчатский
м/рынок «Спутник», 8 км
Псков
ул. Металлистов, 13
Пушкино
Московский пр-т, 5
Реутов
ул. Южная, 10
Рига
ул. Дзержинский, 14, оф. 502 «ANDI»;
ул. Бригадас 39, т/ц «B39», SIA «636»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;
ул. Кр. Валдемарса, 73;
ул. Маскавас 357, т/ц «DOLE», SIA «636»
Ростов-на-Дону
ул. Лермонтовская, 197,
салон «Лавка Гэндальфа»
Самара
ул. Мичурина, 15,
ТТЦ «Аквариум», секция «АПС», 2 эт.
С.-Петербург
Лиговский пр-т., 1, оф. 304;
ул. Большая Морская, 14,
маг. «Эксперт-Телеком»;
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»;
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»;
ул. Кузнечовская, 21, 3 этаж;
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменноостровский пр., 10/3,
Компьютерный супермаркет «АСКОД»;
ул. Рубинштейна, 29,
Компьютерный супермаркет «АСКОД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 66,

«Компьютерный Мир»;
пр. Славы, 5, маг. «MariCom»;
пр. Просвещения, 36/141,
маг. «MariCom»;
ул. Народная, 16, маг. «MariCom»;
пр. Большевиков, 3, маг. «MariCom»;
Левашовский пр., 12;
Лиговский, 73;
Лиговский пр-т, 72, «РентКом»
Тамбов
ул. Советская, 148/45;
ул. Советская, д.1/4;
ул. Мичуринская, 1496
Тверь
Универмаг «Тверь», 1 этаж
Тюмень
ул. Мельникайте, 72/1 маг. «Смак»;
ул. Минская, 9Б
Ульяновск
ул. Советская, 19, к.201
Хабаровск
торговый комплекс «Кристалл»
Череповец
ул. Тимохина, 7, ТЦ «Фортуна»,
2 этаж, пав. №5;
ул. М.Горького, 32;
ул. Ленина, 80, офис 6
Шатура
ул. Школьная, 15
Электросталь
пр. Ленина, КЦ «Октябрь»;
Фрязевское ш., 50;
Юбилейный
ул. Тихомирова, 1
Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»
Якутск
ул. Аммосова, 18, 3 этаж
Ярославль
ул. Кирова, 11
Интернет-магазины
www.ozon.ru
www.bolero.ru

а также в фирменных магазинах Москвы:

Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Ленинский проспект, 70/11

М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измайловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;

Электрический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новокозинская ул., 36

Юнивер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»

Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул. Шаболовка, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп.1, Авиамоторная, дом 57

Белый Ветер: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 8/1, ГУМ; Бол. Черкизовская д.1; Измайловский вал д.3

Союз: ул. Старый Арбат, д. 6/2; м-н «Норис» Ленинградский пр-кт, д. 33А; ТД «РАМСТОР» Ярцевская ул., д. 19; пр-т Мира, д.116; ЦУМ, магазин «всеСОЮЗный»; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Щереметьевская ул., д. 60А;

ул. Мясницкая, м-н «Библио-Глобус»; Волгоградский пр., д. 133.